

AÑO XVI – TERCERA ÉPOCA – Número 60 – www.hobbypress.es/MICROMANIA
INCLUYE 3 CD-ROM
EXTRA
Micromanía
Sólo para adictos
795 PTAS/4,77€
MEGAJUEGO
Soul Calibur
La lucha con mayúsculas
PREVIEW
Soldier of Fortune
Raven revoluciona la acción
AVANCE ESPECIAL
Simon the Sorcerer 3D
Una nueva dimensión de la magia
REPORTAJE
Blizzard
Nos descubre sus secretos
PATAS ARRIBA
Darkstone
Todas las pistas para salvar Uma
QUAKE III ARENA
Prepárate para la batalla final
8 424094 820313 00060

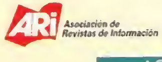


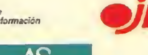
Directora
Cristina M. Fernández
Director de Arte
Jesús Caldeiro
Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba, Carlos F. Mateos, Santiago Tejedor
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela
Filmación
Enrique García
On Line
Lina Álvarez, Luis A. González, David E. García, Eva García
CD-ROM
Rafael Tarancón
Secretaría de Redacción
Bárbara Manrique
Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
F. Herrera, C. Sánchez, J. A. Pascual, S. Erice, R. Rueda, Ventura y Nieto, E. Bellón, J. J. Vázquez C. Plata, A. Trejo, S. Tomás, M. Sánchez
Edita

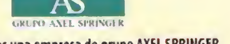


Director General
Robert Sandmann
Editora del Área Informática
Mamen Perera
Directores de División
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo De la Cruz
Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Jefa de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta
28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena**
<jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **Rafael Marín Montilla**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18
Coordinación de Producción
Lola Blanco
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado
Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta
28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15
Fax: 902151798
Suscripciones:
Tel.: 902 120341/2
Fax: 902120447
Distribución **DISPAÑA, S.L. S. en C.**
Tel.: 91 417 95 30
Norte de Sudamérica y área de Caribe:
ADEA-Madrid - Tel.: 916362020
Impresión: **Altamira**
Ctra. Barcelona, Km. 11,200
28022 Madrid Tel.: 91 747 33 33
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

78 [MEGAJUEGO]

SOUL CALIBUR

Un juego de consola ocupa el lugar de privilegio de los comentarios de Micromanía, algo fuera de lo normal, y es que «Soul Calibur» se lo merece por derecho propio. Gran calidad gráfica y unos movimientos de escándalo.

Editorial

El futuro ya está aquí

Bienvenidos al año 2000, se corresponda o no –que no es el momento de entrar en polémicas– con el tan cacareado cambio de siglo y de milenio. Una cifra mítica, de esas que sólo es posible asumir que existen porque las películas de ciencia ficción nos lo dicen, ha llegado casi sin darnos cuenta. Y, ¿es el año 2000 como nos lo pintaban? Pues hay un poco de todo. No entremos ahora a comentar aspectos sociales, en los que habría opiniones para todos los gustos. Centrémonos en lo nuestro, los videojuegos.

La llegada al 2000 se corresponde con ciertos aspectos de futuro que encajan perfectamente con el espíritu de esa cifra. Una nueva generación de consolas. El hard de PC que avanza a velocidad más que vertiginosa... y juegos. Juegos maravillosos como «Quake III», la última obra maestra de id Software –y van...–; como «Soul Calibur», esa joya del arcade creada por Namco; como «Rally Championship», título de ensueño de Actualize/Magnetic Fields. Y muchos más, claro está. Pese a todo, el futuro nos sorprenderá, casi seguro, con más y mejores títulos. Es inevitable, claro está. Entonces, ¿tendremos siempre que esperar a que pase el tiempo para poder encontrar algo que nos satisfaga, y que tenga un estilo tan "año 2000" como en las pelis? Reflexionemos durante un instante para darnos cuenta de algo realmente sencillo. El futuro es hoy. No existe nada más que el presente. Cuando lo que estamos esperando para el futuro llegue, ya no será tal. Por eso, y con títulos como los mencionados, ¿a qué estamos esperando para disfrutar de ellos?

La Redacción





188 [CDMANÍA] Este número de Micromanía es especial como nunca. Incluimos dos CD-ROMs llenos de sorpresas. El primero, con esas demos que tanto os gustan, entre las que cabría destacar «Quake III», «PC Atletismo» e «Indiana Jones y la Máquina Infernal», y en el otro, una aplicación acerca de "Cómo se Hizo «Messiah»" y, por supuesto, la fascinante demo de «Messiah». ¿Qué más se puede pedir?

y además...

Sistema Windows para **PS 2**

Sony va a poner en marcha, junto a Microsoft, una modalidad de Windows basada en el desarrollo de PlayStation 2. Este sistema recibirá el nombre de "PRO-DG" y estará disponible a finales del presente año en Japón. La firma nipona facultará a los desarrolladores con licencia para que aprovechen esta capacidad y, de esta forma, puedan programar en sus entornos más habituales. De momento no se ha hecho referencia alguna al precio con el que saldrá al mercado este elemento.

La web de PlayStation en **español**

La gente de Sony ha traducido finalmente la página oficial de PlayStation a nuestro idioma. De esta forma ver la sinopsis de los juegos será algo apto para todos los públicos sea cual sea su nivel de inglés. Una iniciativa ésta de la que sin duda deberían aprender muchas compañías.
La dirección en la que se puede ver la página es http://www.playstation-europe.com/es/

CARRERAS **SIN REGLAS**

Infogrames anuncia el lanzamiento, para PC y PlayStation, de «Demolition Racer», un juego cuyo título lo dice todo, y que se engloba en una línea muy parecida a la que ya seguían juegos como «Destruction Derby». De hecho, el equipo que se está encargando de desarrollar el juego, The Pitbull Syndicate, incluye entre sus miembros a parte del equipo de Reflections que desarrolló aquel para Psygnosis.
«Demolition Racer» estará disponible en la próxima primavera, ofreciendo hasta 16 coches distintos, diez circuitos y numerosas posibilidades en el modo multiusuario.





CAMPAÑA **DE CINE**



Como muchos habrán podido comprobar a estas alturas, Dinamic Multimedia ha realizado durante el último mes una original campaña de TV para promocionar la última versión de su más que conocido «PC Fútbol». Sin embargo, lo que no todos saben es que esta campaña ha sido realizada por Javier Fesser, el director de «El Milagro de P. Tinto». El peculiar y divertido estilo de esta campaña, que cuadra perfectamente con los trabajos desarrollados por la productora de Fesser con anterioridad, se puede calificar, sin lugar a dudas, de una de las más originales que se han realizado en los últimos tiempos, en cuestión de promoción de videojuegos.

El futuro tecnológico aterrizará en **PlayStation**

El constante avance de las telecomunicaciones y el afán de las firmas consoleras por ofrecer una conexión a la red lo más fiable posible, ha desembocado en un sorprendente anuncio de Sony. En el año 2001 se espera que el acceso a Internet que ofrezca la plataforma sea sin cable, a través de la utilización de conexiones vía satélite. El reconocimiento de la voz de los usuarios es otro de los elementos sobre los que la firma de hardware R&D se encuentra trabajando en la actualidad para PS.

Namco vuelve a sus orígenes

Namco, uno de los principales desarrolladores de software del panorama mundial, ha confirmado que su futuro pasa por el trabajo global destinado hacia todo el mercado de consolas disponibles. Si, en los últimos años, la compañía había destinado sus esfuerzos a la elaboración de títulos en exclusiva para PlayStation, ahora, tanto Nintendo como Dreamcast podrán disfrutar de sus futuras novedades. De hecho, aunque la desarrolladora se encuentra inmersa en la avalancha de juegos para PS 2, ha confirmado que prepara dos nuevas creaciones para Dreamcast. Según ciertos rumores, «Ridge Racer» podría ser versionado para la actual plataforma de Sega.

INTERNET Y EL **DVD**



Dvdgo.com es un nuevo concepto en comercio electrónico en España, con una oferta enorme de DVD de películas, música y videojuegos, únicamente en este formato, encontrándose entre estos últimos versiones de algunos clásicos no editados en nuestro país, en DVD. La oferta incluye un servicio en 24 horas y en cualquier punto de España el producto que se adquiera a través de la web, al trabajar con agencias de mensajería rápida. Además de los DVD, en dvdgo.com es posible adquirir reproductores Philips, siendo a única tienda virtual que distribuye oficialmente estos por Internet. El sistema de pago ofrece una doble alternativa, con tarjeta de crédito o reembolso, cobrándose al cliente cuando el pedido parte para su entrega, en lugar de en el momento de la compra, como es la tónica en la mayoría de las web comerciales existentes.

DC debuta en el género de puzzle multijugador

El próximo 24 de Febrero, Sega va a poner en marcha el denominado «Dee Dee Planet», un título que pertenece al género de puzzles. En principio, «DDP» plantea una situación similar al exitoso «Chu Chu Rocket». Con este lanzamiento las capacidades on line de la consola serán aprovechadas al máximo, ya que, por tan sólo 25 dólares, los usuarios podrán disfrutar de este adictivo software que permite la participación de un número ilimitado de jugadores. Por otro lado, aunque la noticia no está confirmada, el juego «10 Six», destinado inicialmente a PC, puede que haga su desembarco en Dreamcast como futuro RPG vía Internet

«V-Rally 2» para Dreamcast

Uno de los mayores éxitos del mundo de los videojuegos ha sido «V-Rally» de PlayStation y, muy pronto, hará las delicias de los amantes de la velocidad en la plataforma de Sega. Entre sus nuevos contenidos destacan las 84 carreras, 28 coches oficiales y 12 países, además de un editor que permite la creación de circuitos personalizados. Los efectos especiales, acompañados por la facilidad de manejo de los turismos y los inmejorables gráficos le convierten en uno de los estrenos más esperados para Dreamcast.

Otro juego **Star Wars**

Por el momento no son más que rumores, pero que cada vez parecen más ciertos. Y es que parece ser que LucasArts y Verant Interactive están planeando el desarrollo de un nuevo juego multiplayer para Internet basado en el Episodio I de «Star Wars». Verant es una compañía que ya tiene experiencia en este tipo de juegos, puesto que ya ha participado en el desarrollo de títulos como «Everquest» y «Tanarus».

Más clásicos para **Dreamcast**

Según rumores procedentes de Japón, Midway está preparando para su lanzamiento el día 15 de Marzo del 2000 la conversión para Dreamcast de su reciente título para Nintendo 64, «Gauntlet Legends». No se conocen, sin embargo, más detalles acerca de las mejoras que podría incorporar esta versión, respecto a la de la máquina de Nintendo.

MÁS Y MÁS **RÁPIDOS**



Intel ha anunciado sus nuevos procesadores de la familia Pentium III, que funcionan a una velocidad de 750 y 800 MHz. A finales del pasado mes de Noviembre, AMD anunció el lanzamiento de su nueva versión del Athlon, que funcionará a 750 MHz, en respuesta al anuncio de Intel del Pentium III a 733, que se realizó en Octubre.
La carrera por el primer puesto en la potencia de los microprocesadores parece ya imparable, con el desarrollo de la tecnología de 0.18 micras. De momento, se sabe que hasta 20 fabricantes anunciarán en los próximos días nuevos modelos basados en el Pentium III a 750 MHz. Entre los fabricantes que también apoyarán el procesador de 800 MHz estarán Dell y Gateway, dos de las compañías más grandes del sector.

EL SIMULADOR **MÁS REALISTA** DEL MOMENTO



Trispace ha diseñado un original sistema de realidad virtual, basado en un simulador de ala delta, con el que el usuario puede montar en uno de estos vehículos ultraligeros y, con la ayuda de un casco de RV, y sin despegar del suelo, puede obtener unas sensaciones prácticamente idénticas a las de una sesión auténtica de vuelo. La única diferencia está en que, en el ala delta real, el movimiento de ésta se produce por un desplazamiento del centro de gravedad mediante el movimiento del cuerpo, mientras que en el ala delta virtual el cuerpo está en reposo y es la barra de control la que se mueve.
Trispace presentó este sistema de realidad virtual, junto con otros dos basados en el esquí y una simulación "cósmica" de surf, en la última edición de Juvenalia, celebrada en Madrid.



SONY CONTRA **LA PIRATERÍA**

Desde el día 1 de Diciembre, Sony desarrolla una agresiva campaña de publicidad contra la piratería que con el lema "la piratería mata a tus héroes", ha venido apareciendo en cadenas de televisión de difusión nacional, como Tele 5 y Antena 3. El objetivo principal de esta campaña es intentar reducir el alarmante porcentaje de copias piratas de juegos de PlayStation, así como el uso de consolas modificadas, para reproducir estas copias, que alcanza una cifra del 70% del total del mercado.

AMERICAN McGEE VUELVE A LA CARGA



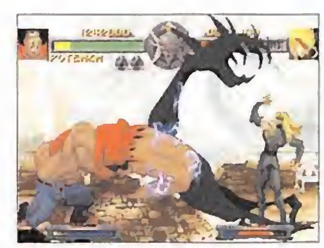
El que fuera uno de los pilares de id Software durante años, American McGee, diseñador de juegos como «Doom» y «Quake», vuelva a la carga tras dejar la compañía y fichar por Electronic Arts, con su «American McGee's Alice». El peculiar título de esta producción se debe a que el producto en que está envuelta esta auténtica leyenda del videojuego es una revisitación, en un estilo bastante oscuro y tétrico, del clásico de Lewis Carroll, «Alicia en el País de las Maravillas».
El juego será de acción en 3D, y su argumento es una continuación de la visita de Alicia al País de las Maravillas, en el que todo está patas arriba, y donde la Reina de Corazones ha hecho de las suyas, sin ningún tipo de cortapisa, el gato de Cheshire está anoréxico, y otras sutilezas por el estilo. Dudamos mucho de que el autor de la novela pudiera imaginar que su obra contaría con una versión tan extravagante como ésta. Para obtener más información: alice.ea.com.

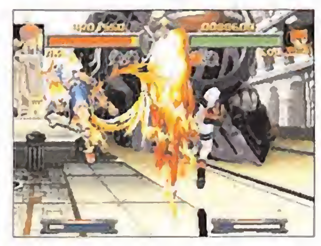
Ubi Soft amplia su catálogo

Ubi ha llegado a un acuerdo con Southpeak Interactive para la distribución de seis nuevos títulos producidos por la última. «Wild Wild West: The Steel Assassin», «Scooby Doo: Mistery of the Fun Park Phantom», «Animaniacs. Splat Ball», «Animaniacs: Gigantic Adventure», «The Dukes of Hazard. Racing for Home» y «The Flintstones: Bedrock Bowling». Este acuerdo cubre todos los territorios europeos y Quebec, para las versiones PC, y Europa y Australia para las versiones de PlayStation.
Por otro lado, Ubi Soft ha creado, junto con Guillemot, una firma de juegos on line, Gameloft, concebida como centro de servicios y contenidos para jugadores en Internet.
En Abril del año 2000, jugadores de todo el mundo podrán acceder a este servicio, que será totalmente gratuito.

UN CAMBIO RADICAL

Studio 3, la compañía formada tras la profunda reestructuración de lo que antes era System 3, tiene casi a punto «Guilty Gear», para PlayStation. El juego es un beat'em up en 2D, al estilo más clásico, y siguiendo los cánones que clásicos como «Street Fighter» han establecido. Aunque a primera vista pueda parecer que este estilo se encuentra ligeramente desfasado, Studio 3 está incluyendo un montón de novedosos detalles de calidad, que harán de «Guilty Gear» un título a tener muy en cuenta por los seguidores de este género.



LO ÚLTIMO EN TECNOLOGÍA

Uno de los títulos que mejor aprovecharán las características técnicas de la más nueva tarjeta aceleradora de Matrox, la G400, con un uso extensivo de efectos como el Environment.mapped Bum Mapping es, según la compañía, «Silent Space».
Se trata de un simulador espacial desarrollado por un equipo casi desconocido, llamado Crytek Studios y que, pese a no poseer aún ningún distribuidor a nivel internacional que se ocupe del proyecto, está siendo apoyado intensamente por Matrox, habida cuenta de la calidad que aseguran tendrá la versión final del juego. Por lo que se puede ver en las imágenes adjuntas, «Silent Space» presenta realmente un apecto magnífico.




RAGE SIGUE EN LA BRECHA




Tras el lanzamiento de títulos como «Incoming», «Expandable» y «Microsoft Soccer 2000», Rage Software continúa desarrollando títulos en los que se aúnan tecnología punta, calidad y jugabilidad. Los proyectos en los que la compañía está actualmente trabajando son el esperado «Midnight GT», que se ha retrasado ligeramente sobre las primeras previsiones de la compañía, y otros títulos como «Offroad» y «Incoming Forces». Aunque todos los juegos aparecerán en versiones Dreamcast y PC, las pantallas que aquí se pueden ver pertenecen a la última. «Offroad» es un explosivo arcade de conducción, con una especial atención a los efectos físicos, mientras que «Incoming Forces» se centra en la acción pura, como una continuación de «Incoming».

El clásico revive

Desde finales del pasado mes de Noviembre se han sucedido los rumores sobre una nueva versión de «Wolfenstein 3D», que se llamaría «Wolfenstein 2000», y estaría siendo desarrollada por Xatrix, pero aún no existe un anuncio oficial. Sin embargo, parece que en una sesión de chat, Tim Willits, de id Software, aseguró que "una versión de «Wolfenstein» usando el engine de «Quake III» está en desarrollo, aunque no por id Software, sino bajo la dirección de id Software". O sea, que existir, existe.

Sega rompe todas las expectativas

Más de medio millón de Dreamcast vendidas en Europa en menos de dos meses, es la cifra que ha conseguido, hasta el momento, Sega. Generando un volumen de ventas de más de 225 millones de euros, y consiguiendo más de 150 000 usuarios registrados en el portal Dreamarena, Sega ha conseguido superar todas las previsiones existentes sobre el lanzamiento de la máquina. Según fuentes de la compañía, se espera que para el primer día del 2000, se haya conseguido vender más de 650 000 consolas, en total.

Microsoft lista para desvelar X Box

Según una publicación británica, Microsoft podría presentar de manera oficial su X Box durante la celebración de la próxima edición del CES –Consumer Electronic Show–, que se celebrará en Las Vegas, Estados Unidos. Sin embargo, Microsoft, hasta el momento, no ha confirmado ni desmentido esta noticia.
Diversos rumores procedentes de fuentes de compañías de desarrollo, sin embargo, parecen confirmar esta presentación del X Box de Microsoft en el momento en que la susodicha publicación afirma.

SCi visitó la redacción



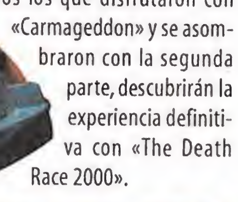


A comienzos del mes de diciembre, Sam Forrest, Product Manager de SCi, nos visitó para presentarnos "in situ" sus nuevos proyectos. El primero de ellos es «Titanium Angels», un arcade con toques de aventura en el que, bajo una perspectiva en tercera persona, tendremos que controlar las acciones de una joven diestramente entrenada para el combate, en unos escenarios futuristas, donde cyborgs y mutantes amenazan con aniquilarnos. La protagonista podrá utilizar diferentes armas, incluso llevar a cabo combinaciones de golpes para vencer a los adversarios. Los efectos visuales tendrán una calidad pocas veces vista, los escenarios tendrán dimensiones colosales y los movimientos serán sobresalientes. Una apuesta atrevida por parte de los chicos de SCi que se lanzan a realizar un juego de unas características que no habían abordado.

Pero el plato fuerte fue «The Death Race 2000» o la continuación de su título insignia: «Carmageddon». Gráficos revolucionarios, escenarios gigantescos como nunca, efectos especiales innovadores y, sobre todo, la inclusión de un aspecto de aventura –tendremos que llevar a cabo diferentes acciones para superar el nivel– son sólo algunas de las características del nuevo lanzamiento de SCi. El argumento nos convertirá en fugitivos de la ley, por lo que deberemos huir de la policía, haciendo aquello que mejor sabemos hacer, sembrar el caos y el pánico.

Todos los que disfrutaron con «Carmageddon» y se asombraron con la segunda parte, descubrirán la experiencia definitiva con «The Death Race 2000».

TITANIUM ANGELS





TITANIUM ANGELS

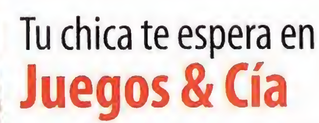
THE DEATH RACE 2000



THE DEATH RACE 2000



THE DEATH RACE 2000



Tu chica te espera en Juegos & Cía

El número de enero de Juegos & Cía llega como los Reyes, cargadito de sorpresas, y qué mejor sorpresa que vivir junto a tu chica preferida, por supuesto Lara Croft, su nueva aventura por las tierras del Nilo. Para que no pierdas detalle, en este número todas las pistas hasta llegar al templo de Karnak. Y además, de regalo 7 magníficos calendarios de bolsillo del año 2000 con personajes de videojuegos.

Juegos & Cía, la revista con todos tus videojuegos por sólo 350 Ptas.

Llega la revista oficial Dreamcast



A partir del 20 de diciembre puedes llevarte a casa el primer número de la revista oficial, que vendrá todos los meses con un GD-ROM de regalo. La portada está dedicada a «Soul Calibur», y en el interior encontrarás un reportaje donde se analizan los juegos disponibles y una guía para llegar al final de«Blue Stinger».

En el GD-ROM, demos jugables de «Toy Commander», «Snow Surfers», «F-1 World Grand Prix» y «Suzuki Alstare», además de seis vídeos. Todo esto y mucho más, por sólo 975 Ptas.

PlayManía te regala el tiempo



Este mes, tu revista PlayManía te regala un calendario de pared del año 2000 con las mejores ilustraciones de los videojuegos más impactantes del año.

Como platos fuertes del número, PlayManía ofrece un completo reportaje sobre el mejor juego de velocidad de la historia, «Gran Turismo 2», así como el comentario de «Tomb Raider IV. The Last Revelation», la mejor aventura de Lara Croft. Por supuesto, no faltarán los comentarios del resto de novedades del mes, así como las habituales secciones de Periféricos, Previews o Guía de Compras.

En la separata de central de guías podrás encontrar la cuarta entrega de las soluciones de «Final Fantasy VIII», acompañada de las guías completas para «Tarzán», «Star Wars Episodio 1», «Bugs Bunny Perdido en el Tiempo» y un montón de trucos para tus juegos favoritos. Y todo, por sólo 395 Ptas.

De compras este mes con PCmanía

En el número 3 de PCmanía encontraréis un amplio informe en el que comentamos los mejores regalos que podemos hacer estas Navidades. Desde periféricos de diversa índole, hasta programas variados, pasando por servicios de Internet. Lo más importante y destacado se encuentra en esta guía, estructurada en función del tipo de usuario al que deseemos realizar el regalo. Además, incluimos un CD exclusivo dedicado a Linux, que incluye una distribución totalmente funcional de este sistema operativo.

Nintendo Acción regala un vídeo cargado de novedades

Un vídeo en el que disfrutarás con imágenes de los mejores juegos de Nintendo 64 y Game Boy, como «Donkey Kong», «Pokémon» y «Super Smash Bros». Para redondear su número de enero, ponemos en juego 100 «Rayman 2». Dentro de la revista, el tema principal es «Donkey Kong», con la primera review y suculentos trucos. Junto al él, se comentan las últimas novedades de los juegos de más actualidad... Y en cuanto a guías: «Hybrid Heaven» y «Tonic Trouble», al margen de seguir con las peripecias de «Shadow Man». Todo esto y mucho más en el número 86 de Nintendo Acción.

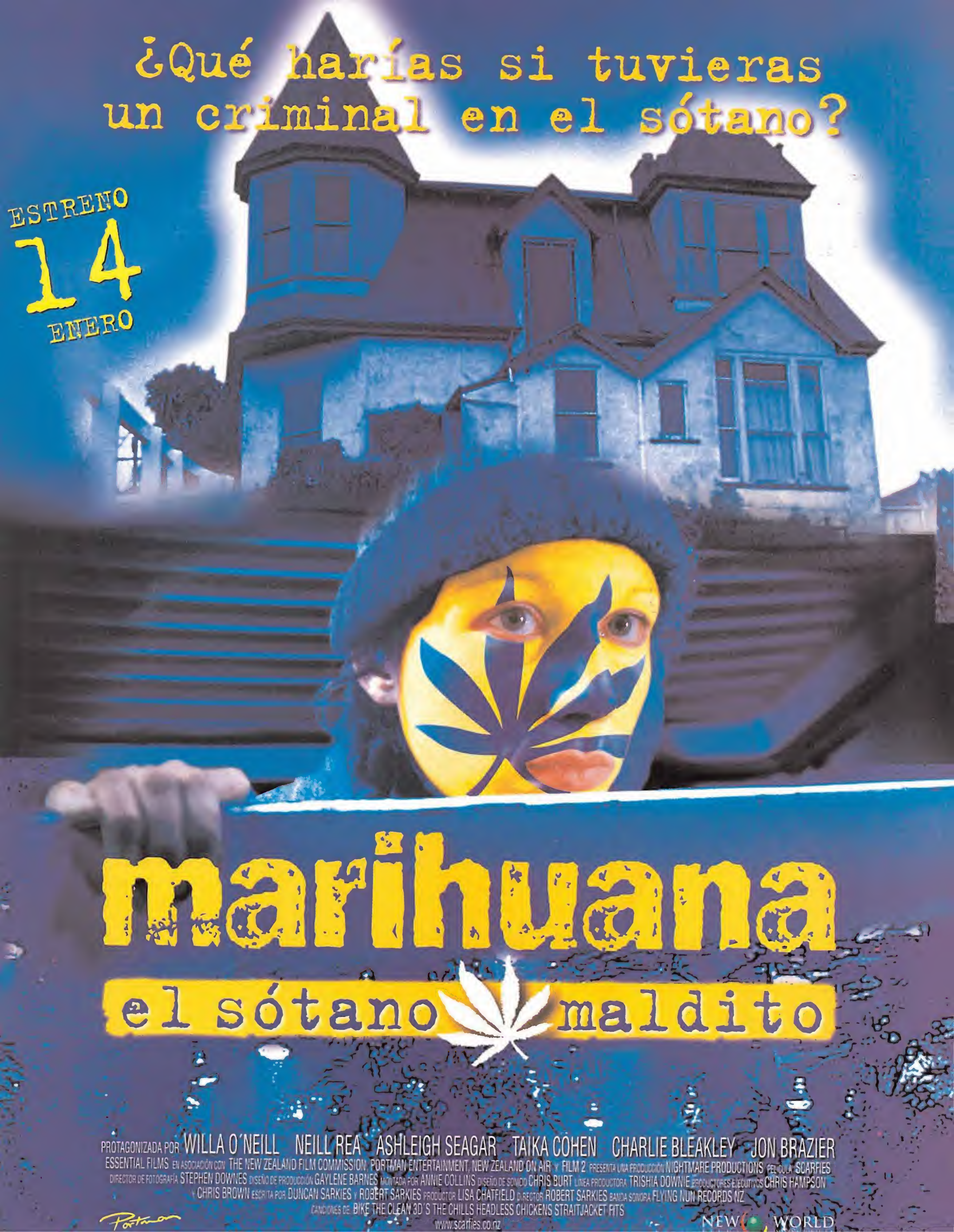
Computer Hoy

El número 31 de Computer Hoy está en la calle desde el 10 de diciembre, donde puedes comprobar cuáles son los PCs más recomendables con un precio aproximado de 250.000 Ptas. También encontrarás información para ampliar el disco duro, instalar dos discos, cambiar la tarjeta de vídeo, etc. Y todo, como siempre, explicado de una forma muy sencilla. En Software, analizamos los mejores programas de grabación del mercado. Y por si fuera poco, inundamos los quioscos de regalos con un megasorteo de más de 500 productos informáticos.

El número del milenio



El primer número del 2000 coincide con el número 100 en la historia de Hobby Consolas. Ante tal acontecimiento, hemos decidido celebrarlo por todo lo alto con un número espectacular que incluye los mejores juegos para estas Navidades, el regalo de una lámina en relieve de Lara Croft, una preciosa agenda, y un póster sorpresa que conmemorará estos más de 8 años con vosotros. Y por sólo 450 Ptas.



¿Qué harías si tuvieras un criminal en el sótano?
ESTRENO 14 ENERO
marihuana
el sótano maldito
PROTAGONIZADA POR WILLA O´NEILL NEILL REA ASHLEIGH SEAGAR TAIKA COHEN CHARLIE BLEAKLEY JON BRAZIER
ESSENTIAL FILMS EN ASOCIACIÓN CON THE NEW ZEALAND FILM COMMISSION, PORTMAN ENTERTAINMENT, NEW ZEALAND ON AIR Y FILM 2 PRESENTA UNA PRODUCCIÓN NIGHTMARE PRODUCTIONS PELÍCULA SCARFIES
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA STEPHEN DOWNES DISEÑO DE PRODUCCIÓN GAYLENE BARNES MONTADA POR ANNIE COLLINS DISEÑO DE SONIDO CHRIS BURT LÍNEA PRODUCTORA TRISHIA DOWNIE PRODUCTORES EJECUTIVOS CHRIS HAMPSON Y CHRIS BROWN ESCRITA POR DUNCAN SARKIES Y ROBERT SARKIES PRODUCTOR LISA CHATFIELD DIRECTOR ROBERT SARKIES BANDA SONORA FLYING NUN RECORDS NZ
CANCIONES DE BIKE THE CLEAN 3D´S THE CHILLS HEADLESS CHICKENS STRAITJACKET FITS
Portman
www.scarfies.co.nz
NEW WORLD



Urban Chaos

Un guión apocalíptico que explota toda la parafernalia que ha comenzado a moverse alrededor del cambio de milenio es el punto de partida de «Urban Chaos». La apuesta por la renovación de la aventura y la acción, de la mano de Mucky Foot, y que muy bien puede convertirse en uno de los títulos más destacados de comienzos del año 2000. Innovadores planteamientos y detalles de diseño, así como una variedad de acciones y misiones más que suficientes como para satisfacer a los más exigentes, hacen de «Urban Chaos» una de las grandes apuestas de EIDOS para la presente temporada.

Resident Evil 3

De momento, sólo para PlayStation. Ese parece ser el deseo de Capcom con la última entrega de «Resident Evil». No es la primera vez que les oímos decir algo así para que luego lo acaben desmintiendo, y rumores sobre una posible versión PC comienzan a circular. Pero de momento lo mencionado es un hecho. La máquina de Sony será el primer formato que se verá beneficiado por una nueva historia de zombies, que promete ser más aterradora que nunca, y llevar la aventura más lejos de lo que cabría imaginar.

Slave Zero

Uno de esos títulos que parece que nunca van a salir, puede estar, finalmente, más cerca de lo que pensamos. «Slave Zero», la esperada producción de Accolade (ahora de Infogrames), que se anunció hace ya unos dos años como de inminente lanzamiento, y tras la adquisición por parte del gigante francés comenzó a demorarse y a sufrir un serio cambio en sus diseños y tecnología, puede que vea la luz en breve. El uso de un engine 3D de nuevo cuño, Ecstasy, asegura, según sus creadores, un beneficio de la jugabilidad sin afectar a una calidad técnica superlativa. Algo que esperamos, y deseamos, tras todo el tiempo que llevamos con ganas de "echarle el guante".



Messiah

No sabemos si aún hay alguien que dude del talento de los chicos de Shiny y Team Ego, responsables de «Messiah» y todo lo que el desarrollo de este juego ha movido. Pero es muy posible que algunos no conozcan el lado más estrafalario de la compañía. Los reyes absolutos de la extravagancia, aunque no al exagerado nivel de producciones anteriores, vuelven a hacer de las suyas en su nuevo proyecto y ni siquiera respetan la angelical figura del querubín Bob, que demuestra unas actitudes, bueno, quizá demasiado "humanas" en algunos instantes del juego. Los artistas de Team Ego no han desperdiciado la oportunidad de atribuir a Bob, además del de destruir a sus diabólicos adversarios, algún deseo "extra". Como se suele decir, una imagen vale más que mil palabras pero, ¡cuidado, Bob! Parece que las chicas tienen guardaespaldas...

MODO DE EMPLEO DE UN LÁTIGO



1 Levanta suavemente el látigo, con un movimiento fluido hasta que la mano quede muy por encima del hombro. Procura evitar golpearte en la cara, suele doler.



MÉTODOS AVANZADOS:

5 Encantamiento de serpientes



6 Levitación de emergencia



7 Control de artrópodos



Se enfrenta a serpientes, trampas, demonios y al Ejército Rojo. Cuando el futuro



2 Para realizar un perfecto latigazo, cambia el peso de tu cuerpo del pie derecho al izquierdo. Concéntrate en lo que intentas golpear, lo que quieres coger, a quién intentas hacer daño o a quién quieres que tú eres el que manda.

4 Para realizar un latigazo sonoro, dobla bien la muñeca y levanta y baja la mano de golpe ¡Fustiga a gusto!

3 Mantén la muñeca y la mano en alto.





8 Robo de reliquias



9 Sustracción de armas comunistas



INDIANA JONES y la MÁQUINA INFERNAL

Para Windows 95/98

de la humanidad está en juego, el látigo da demasiado trabajo... Indy ha vuelto

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

FINAL FANTASY VIII PARA PC

Han llegado rumores a mis oídos de que «Final Fantasy VIII» solamente va a estar disponible para PlayStation, y me gustaría saber si los usuarios de PC podremos disfrutar de la última entrega de esta magnífica saga. Si es así, también quisiera saber cuál será su fecha de lanzamiento y cuáles sus requerimientos mínimos.

Felix Marhuenda Gómez. Alicante.

Rumores completamente inciertos, pues «Final Fantasy VIII» en su versión para PC ya está prácticamente finalizado y promete ser, con mucho, más espectacular que su homónima de PlayStation, gracias a que aceptará el uso del hardware acelerador 3D. Podemos decirte que la fecha de lanzamiento prevista es el primer trimestre del 2000, aunque como siempre ocurre, puede estar sujeta a cambios.
Aún no nos han informado acerca de los requerimientos mínimos que precisará para su correcto funcionamiento.

SECCIÓN SOBRE EMULADORES

Os escribo proponiéndoos una nueva sección para esta gran revista, que seguro a muchos lectores interesará: la emulación.
Es un mundo alucinante, donde tienes muchas cosas que en las tiendas valen un pastón por el precio de 0 ptas. Conocí los emuladores gracias al especial que hicisteis en un número, y a partir de ahí, no les quito el ojo de encima.
Así que sepáis que el mundillo de la emulación es muy interesante, y que le podíais dedicar tanto unas páginas en la revista, como una parte del CD.
Gracias y continuad en esta línea, que para mí sois la mejor revista de juegos de ordenador que hay.

Alfonso Lamarca. Zaragoza.

Ciertamente el mundo de los emuladores ha creado más de un adepto incondicional y nos alegramos mucho de que, en tu caso particular, haya sido a través de los reportajes de la revista.
Por supuesto que debido al interés creciente que sobre este tema parece que se está dando en los días que nos toca vivir, hemos pensado realizar una serie de artículos sobre el tema. Para empezar, y sin ir más lejos, te emplazamos al reportaje que hemos hecho este mes sobre el emulador de PlayStation «Bleem!» que ya se encuentra a la venta. En cuanto a una sección fija y a incluir en nuestro CD-ROM algo sobre el tema, son algunas ideas que se están barajando desde la redacción en las reuniones que solemos mantener.

DIRECCIONES DE DISTRIBUIDORAS

Les escribo la presente carta para hacerles una demanda, la cual, a buen seguro, conociendo sus publicaciones, serán capaces de satisfacer, sin que jamás se lo pueda agradecer lo suficiente.
Verán, siempre he estado ligado al mundo de los juegos de una manera activa, como jugador, pero en los últimos tiempos, he diseñado un juego de PC. A nivel de notas, como concepto y modestamente, opino que hoy día tiene alguna posibilidad. Pero mi problema es que vivo en un pueblo alejado de cualquier empresa de desarrollo, por lo que no puedo presentar mi trabajo a nadie.
Y dado que carezco de las direcciones o contactos para hablar con una empresa española de software, imaginé que ustedes, al tener publicaciones acerca del tema, como la que ustedes hacen, de la cual soy asiduo lector, podrían facilitarme las direcciones de dichas empresas y, de paso, darme algún consejo, los cuales partiendo de ustedes, los valoraré en demasía.

Xavier Vilá García. Gerona.

Estos son los números de teléfono de las distribuidoras de software con más renombre del país. Seguro que ellos podrán informarte:

• Dynamic Multimedia: 902 480 482
C/Saturno, 5. Pozuelo de Alarcón. Madrid

• Electronic Arts: 91 304 78 12
C/Rufino González, 23 Bis. 28037 Madrid

• Friendware: 91 308 34 46
C/Rafael Calvo, 18. 28010 Madrid

• Infogrames España: 91 329 42 35
C/Arrastaria s/n, nave 12. 28022 Madrid

• Proein S.A.: 91 384 69 70/91 576 22 08
Avda/ Burgos, 16 D 1º. 28036 Madrid

• Havas Interactive: 91 383 26 23
Avda/ Burgos, 9. 28036 Madrid

• Ubi Soft: 93 544 15 00
Ctra. De Rubí, 72-74, 3º
Ed. Horizon. 0810 S. C. Del Vallés (Barcelona)

• Virgin Interactive: 91 578 13 67
C/ Hermosilla, 46. 28001 Madrid

PREGUNTAS DE HARDWARE Y SOFTWARE

Lo primero que quiero hacer es felicitar a la redacción y especialmente a Penumbra –el espía de El Club de la Aventura–, porque se lo está currando, y haceros una recomendación: a la revista le falta un espacio en el que se comenten juegos "híbridos" –que no sean de un género por completo– en la que, además de hablar de títulos que hasta ahora no tenían demasiado sitio en la revista, se solucionarían problemas como los que se comentaban el mes pasado en El Club de la Aventura. También me gustaría que me contestarais a las siguientes preguntas:
¿Qué joystick me recomendaríais por unas 8 000 pts?
¿Cuándo haréis una comparación, como la de La Escuela de Pilotos, con periféricos, gamepads incluidos, más normales y asequibles?
Estoy pensando en renovar mi tarjeta gráfica ¿3dfx Voodoo3 2000 o 3D Blaster Savage 4? Inicialmente pensé en la primera, pero con solo 16 MB y la otra con 32 MB, por lo que no se cual elegir.
¿Wingman Gamepad Extreme o Microsoft Dual Force? ¿Alguno podría servir como un controlador de vuelo –por los sensores de inclinación de uno o la parte móvil del otro–?
¿«Aliens Vs. Predator», «Half-Life» o «Kingpin»? ¿«Grim Fandango» o «Discworld Noir»?
¿Cuánto valdrá "Clik!" de Iomega cuando se comercialice en España?

Anónimo

Por el precio que nos indicas, creemos que los más recomendables por su equitatividad en relación calidad/precio son el PC Phantom 2 de Logic 3 y el Raptor de Primax.
Entre los números de septiembre y octubre realizamos una comparativa de joysticks y palancas de gases y, dado el éxito que tuvo, tenemos en proyecto nuevos artículos de las mismas características que podréis ver en meses venideros.
Pues para serte sinceros, no te recomendamos ninguna de las dos, pues creemos que obtendrás mejores resultados y mayor compatibilidad, por ese precio, con una que lleve el chip TNT2, aunque, eso sí, el sistema de compresión de texturas de la Savage 4 la hace más interesante que la Voodoo si es que quieres elegir una de las dos que nos comentas.
El Wingman Gamepad Extreme, pues aunque el de Microsoft es más avanzado tecnológicamente, éste tiene un control más sencillo y preciso, tal vez menos innovador, pero a todas luces, más práctico.
Todos los juegos que nos comentas deberían formar parte de tu juegoteca, pues todos ellos son excelentes.
Aún no hay precio definitivo de "Clik!", y de momento solamente se hará para portátiles.

FELICITACIONES POR LOS CONCURSOS

Mis más sinceras felicitaciones al equipo de Micromanía por colaborar en la revista de videojuegos con más calidad –sobre todo los comentarios de los juegos que me parecen de lo mejor–. Quería dar las gracias también, al equipo encargado de la organización de los concursos, pues fui uno de los afortunados ganadores de un «NBA Live 2000» para PC y, en todo momento, me han estado informando de cuando me lo entregarían y anunciándome los posibles retrasos. Eso en otras revistas jamás me ha pasado. Un saludo y, por favor, seguid siendo como hasta ahora.

Javier Molera Botella. Madrid.

Transmitimos al equipo encargado de los concursos tus congratulaciones y nosotros, por nuestra parte, te felicitamos por haber sido seleccionado en uno de nuestros concursos. Esperamos que «NBA Live 2000» te guste tanto como nos ha gustado a nosotros.

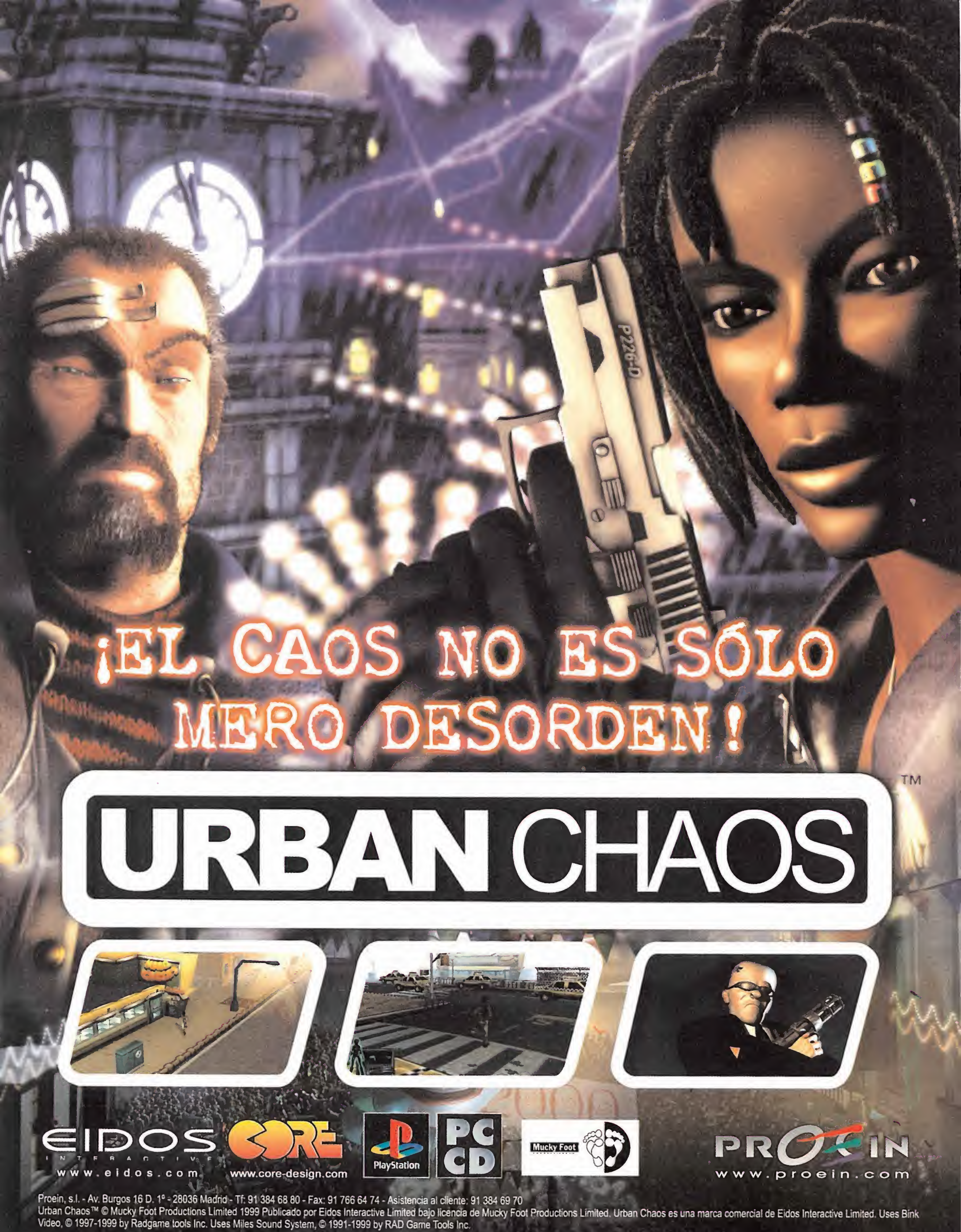
PERSONAJES DE WARCRAFT III

Leí en vuestra revista la noticia acerca de «Warcraft III», pero no dejabais muy claro si iban a haber nuevos tipos de personajes aparte de los que siempre hemos podido disfrutar en las anteriores entregas de esta sensacional saga.
¿Sabéis algo nuevo sobre este título?

Benito García. Barcelona.

Podemos responderte que sí, que habrá nuevos personajes, e incluso una nueva raza que se enfrentará a los orcos y a los humanos, una especie de demonios de fuego de un tamaño fuera de lo normal. Sin embargo, lo que encarecidamente te indicamos es que le eches un vistazo al reportaje que sobre Blizzard hemos hecho este mes, seguro que te resulta francamente interesante.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **HOBBY PRESS • MICROMANÍA**. *C/ Pedro Teixeira, 8, 5º Planta - 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* **CARTAS AL DIRECTOR**.
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**


¡EL CAOS NO ES SÓLO MERO DESORDEN!
URBAN CHAOS™
P226-D
EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com
CORE
www.core-design.com
PlayStation
PC CD
Mucky Foot
PROEIN
www.proein.com
Proein, s.l. - Av. Burgos 16 D. 1º - 28036 Madrid - Tf: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70
Urban Chaos™ © Mucky Foot Productions Limited 1999 Publicado por Eidos Interactive Limited bajo licencia de Mucky Foot Productions Limited. Urban Chaos es una marca comercial de Eidos Interactive Limited. Uses Bink Video, © 1997-1999 by Radgame tools Inc. Uses Miles Sound System, © 1991-1999 by RAD Game Tools Inc.

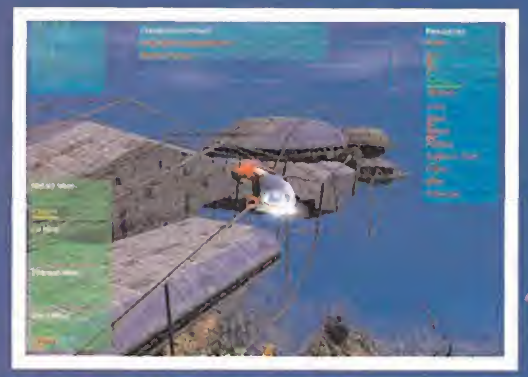
• Compañía: **CRITERION STUDIOS/UBI SOFT** • En preparación : **PC, DREAMCAST** • Género: **ACCIÓN/AVENTURA**

Deep Fighter



Aún con cerca de medio año por delante en su desarrollo, «Deep Fighter», el último proyecto de Criterion para PC y Dreamcast cuya presentación oficial tuvo lugar en la pasada edición del E3, está comenzando a atraer la atención de la prensa especializada, a nivel mundial. Muy pocos juegos hasta ahora parecen haber sido capaces de combinar acción y aventura, junto a ligeros pero relevantes, toques de estrategia, aderezando el conjunto con una tecnología de alto nivel. Con su compleja historia, que se desarrolla en su integridad en un entorno submarino, y el enorme potencial en jugabilidad y diversión que parece ofrecer, se hace obligado profundizar en todo aquello que, en la práctica, llegará a mostrar el juego en su versión final. Micromanía acudió a los estudios de Criterion para charlar con el equipo de desarrollo y desvelar toda la verdad sobre «Deep Fighter».

Viaje al fondo del Mar



No se trata tan sólo de ofrecer unos escenarios ricamente trabajados, sino de hacerlos lo más extensos, variados e interactivos que sea posible.



Aunque «Deep Fighter» es un juego que ofrecerá rasgos característicos de muy variados géneros, la acción predomina en ciertos instantes.

Jim Hill, responsable de las relaciones públicas de la compañía, y parte del equipo de desarrollo y diseño de «Deep Fighter», fue el maestro de ceremonias que guió nuestra visita a Criterion. Su incidencia sobre el hecho de que «Deep Fighter» es un juego tan rebosante de ideas originales, contrastes y variedad, dentro de escenarios ambientados en entornos subacuáticos en constante evolución que reaccionan a nuestras actuaciones, obliga a pensar que resulta casi imposible de describir, si no se contempla en acción.

El jugador asume el rol de un cadete que debe llevar a cabo, como parte de su formación militar, una serie de misiones que abarcan un amplio abanico de opciones y posibilidades; desde localizar objetos hasta defender a toda costa grandes áreas subacuáticas. Todo ello, afrontando el desafío del combate contra unos enemigos extremadamente inteligentes, y el propio entorno submarino que ofrecerá más de una sorpresa, llevando al usuario a meterse cada vez más en la trama del juego. En un intento de definir la esencia de «Deep Fighter», Jim Hill lo describe como "un juego cuya base es la acción y la aventura, que incluye además fases de exploración oceánica y combates, y que aglutina diversos géneros en un solo producto. Al estar ambientado en entornos submarinos se consigue una sensación de "vida", con escenarios orgánicos, complejos y ricos en detalles, y con un estilo único y diferente de cualquier otro juego (...) ¿Por qué un escenario subacuático? Queríamos conseguir un entorno lo más inmersivo posible para el jugador, al tiempo que se presenta un mundo 3D de gran tamaño y potencial en las alternativas para la jugabilidad (...) Al situar la acción en un futuro indeterminado, podemos combinar, además, una simulación física muy realista junto a una IA elevada, basada ésta en una investigación profusa sobre el comportamiento de criaturas marinas, y añadiendo un toque de fantasía que mejore el nivel de jugabilidad. «Deep Fighter» ofrece una libertad total en el campo de la exploración del entorno, y contempla la resolución de puzzles y enigmas desde muy variadas perspectivas, el combate y la gestión de recursos, además de ciertas secuencias puramente arcade."

Parece que, en un primer momento, las posibilidades de «Deep Fighter» se orientan hacia un "shooter" de elevada calidad gráfica, con la inclusión de ciertos toques de géneros alternativos, aunque según Jim el equipo de desarrollo quiere ir mucho más lejos de esta idea básica. "El guión del juego se desarrolla en torno al conflicto bélico de tres facciones enfrentadas", comenta Hill; "la Fuerza Defensiva, a la que pertenece el cadete protagonista, los "Silentes", formas de vida orgánica y los Piratas, personajes de características humanoides (...) Contratamos a un autor francés, Herve Taupes, que escribió el guión desplegando una poderosa imaginación y aportando al conjunto una riqueza poco usual de ideas y alternativas en el mismo, capaces de atrapar al jugador en la historia."

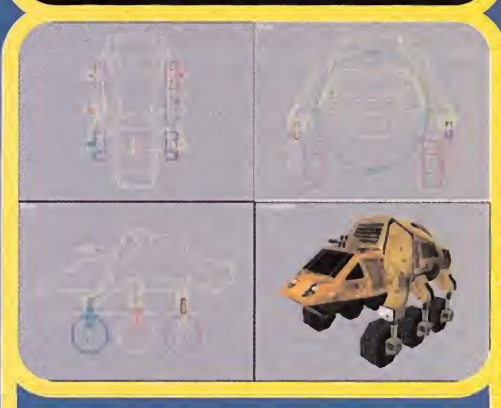
Desde la misma perspectiva de la jugabilidad, el argumento también es una parte esencial. Pocos juegos hay, con la excepción de «Sub Culture», que ofrezcan una ambientación similar, una trama compleja y un estilo realmente cinematográfico. Muchos juegos pueden resultar atractivos a priori y disponer de un buen guión, pero al ponerse a los mandos se descubre que la mayor parte de lo que aparece en pantalla no es más que un mero adorno para mejorar la estética del programa, y la trama y la jugabilidad discurren por caminos separados. Algo que no ocurre en «Deep Fighter». El equipo de desarrollo ha procurado conseguir una estructura coherente con los distintos aspectos del juego. La inclusión de pequeños "subjuegos" o el diseño de la acción en pequeños detalles procura aportar al conjunto una solidez poco habitual, de modo que todo parezca estar relacionado entre sí, impulsando el realismo de la atmósfera y una experiencia auténticamente inmersiva de juego.

INSPIRACIÓN E INVENTIVA

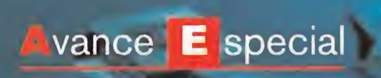
Bob Churchill, diseñador principal de «Deep Fighter» se encargó de descubrir a Micromanía el origen del concepto del juego. "La inspiración inicial fue el «Star Wing» de Argonaut. Un juego que disponía de unos excelentes elementos de acción, muy sencillos pero muy eficaces, a los que quisimos aportar mayor profundidad con «Deep Fighter». Si la acción de aquel se desarrollaba en el espacio, situar la acción de «Deep Fighter» en las profundidades del océano nos permite añadir una gran riqueza gráfica al entorno, así como asegurar que el jugador se vea obligado a prestar atención a todo lo que ocurre a su alrededor. En el espacio sólo puedes estar atento a lo que te viene de frente, apareciendo de la oscuridad. En el océano puedes utilizar el propio entorno en tu favor, aprovechando el terreno, escondiéndote detrás de rocas, explorando cuevas y estructuras, examinando criaturas vivas... la interacción, en suma, es mucho mayor. El simple hecho de un maremoto o un cambio de presión afectan a tus posibilidades de actuación, lo que añade múltiples alicientes al juego. Y, en cierto sentido,

En el océano puedes utilizar el propio entorno en tu favor, aprovechando el terreno, escondiéndote detrás de rocas, explorando cuevas y estructuras, examinando criaturas vivas...





La complejidad de desarrollar un juego como «Deep Fighter», cuya acción se sitúa en un entorno tan específico, no sólo obligó a Criterion a utilizar toda su imaginación en el diseño de todos los modelos y escenarios, sino a utilizar un engine de emulación de efectos físicos bastante sofisticado. La experiencia que posee la compañía en la creación de motores y rasterizadores ha sido, sin duda, una gran ventaja en el apartado técnico.

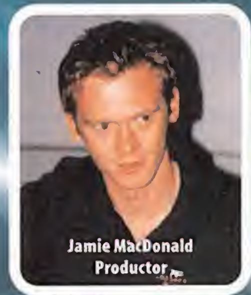


Los responsables de Deep Fighter











Ciertos efectos especiales en el apartado gráfico, como las explosiones, se benefician de la experiencia de la compañía en la creación de motores 3D.

algunas aventuras también nos han influido en el sentido de incorporar puzzles a la acción."Con tantas y tantas ideas dando vueltas alrededor del concepto de «Deep Fighter» la pregunta inevitable es: ¿y de qué va el juego, al fin y al cabo? En la práctica «Deep Fighter» nos pone a los mandos de un submarino, desde el que exploramos el entorno subacuático en una perspectiva que alterna entre la primera y tercera personas, y cuya acción se desarrolla a lo largo de seis grandes áreas: las profundidades abisales, el paraíso, el Atlántico, etc. La base de la acción es simple: buenos contra malos. Nuestra tarea es, básicamente, defensiva, protegiendo la construcción de una nave nodriza que se encargue de poner a salvo los últimos vestigios de la civilización humana, mientras diversas fuerzas hostiles intentan detenernos a toda costa. A lo largo del juego, incluso, encontraremos ciertas reminiscencias de estilos como el de «Wing Commander», sobre todo en el uso de ciertas secuencias FMV, que ayudan a aumentar la intensidad dramática de la historia, aunque sin interferir, en la práctica, en la acción. Lo que se pretende, además, es no ofrecer una linealidad evidente en el juego. Así, es posible estar en medio de una misión y recibir una serie de llamadas pidiendo ayuda, que nos obliguen a abandonar momentáneamente nuestras tareas para socorrer a algún compañero, reanudando posteriormente nuestra misión. Un juego, en cualquier caso, debe vivir de algo más que un buen guión y una gran calidad gráfica, aspectos en los que parece que «Deep Fighter» puede resultar excelente. Desde dentro de nuestro submarino veremos cómo la "vida" se desarrolla a nuestro alrededor. Enormes peces y mutantes marinos se mueven en torno nuestro; una fauna salvaje que, la mayor parte del tiempo, se encuentra dedicada a sus cosas, sin reparar en nuestra presencia, pero... si queremos, es posible atacarla. Desgraciadamente, cada acción puede tener su posterior reacción en el futuro, además de las inmediatas consecuencias de observar cómo el agua se tiñe de rojo a nuestro alrededor, y se enturbia nuestra visión del exterior. Es mucho más efectivo aprovechar la fauna y el entorno en los combates.



La inmensidad del océano se pone de manifiesto en múltiples ocasiones, al usar el entorno 3D sin límite alguno en la generación gráfica.



Uno de los objetivos de Criterion ha sido obtener unos entornos ricos en "vida" y dotados de una entidad propia e independiente.

DESAFÍO CONSTANTE

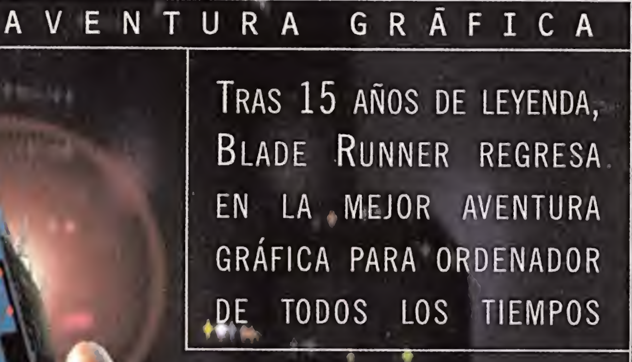
La defensa de nuestras posiciones y mantener la colonia a salvo del ataque de predadores son nuestros objetivos principales. Sin embargo, la inclusión de pequeños y constantes puzzles añaden un aliciente al conjunto. Algo que no es un componente cosmético, sino parte integrante de la historia. Los esfuerzos han de dirigirse en gran parte del juego a la gestión de ciertos recursos minerales que, por suerte o por desgracia, tan sólo se encuentran en el fondo del océano. Ciertos pequeños enigmas se suman a la acción, a la exploración en busca del enemigo, a la localización de objetos... Un diseño en el que el nivel de I.A. se muestra en este punto como uno de los aspectos realmente importantes. "Existe un nivel determinado de I.A.", comenta Jim Hill, "para cada criatura que puebla el entorno, así como unos patrones de conducta más o menos estables. Se pueden ver bebés tiburón siguiendo a sus padres, cangrejos pelear entre sí, etc., y los piratas, claro. Y, por otro lado, están los "silentes", de los que de momento prefiero no comentar detalles.

Y todos los personajes y criaturas que podemos encontrar desembocan en la aparición de grandes enemigos finales. Estos aparecen con múltiples y variadas formas, aunque uno de los más impresionantes es un espectacular pulpo al que es obligatorio disparar en zonas muy específicas para acabar con él. Mientras intentamos apuntarle con un mínimo de precisión, debemos esquivar al tiempo todos los golpes y ataques que realiza contra nuestro submarino...

¿Qué hace de «Deep Fighter» un juego atractivo? Ofrece una experiencia de juego diferente para todos los usuarios. A medida que se avanza en el juego éste evoluciona en complejidad y posibilidades, y su intensidad dramática crece, gracias no sólo a las secuencias FMV y los desafíos a que nos somete, sino a un aspecto tan fundamental como la ambientación sonora y musical. Aunque el diseño está casi finalizado, a Criterion aún le queda por determinar las diferencias que habrá entre las versiones de PC y Dreamcast. Según parece, en PC se incidirá más en el tema de la gestión de recursos y en Dreamcast se potenciará la acción, aunque esto sólo lo sabremos cuando «Deep Fighter» vea la luz.

D.D.F.

blade runner



BLADE RUNNER

La combinación de gráficos soberbios, una increíble tecnología y un asombroso realismo cinematográfico, junto con una atractiva y compleja historia de detectives, hacen de Blade Runner el exponente de los juegos de aventuras y lo convierten en una experiencia hipnotizadora incluso para quien no sea fan de la película.

Personajes con Inteligencia artificial propia | Movimientos de cámara en tiempo real | Más de 100 escenarios interactivos | Equipamiento original del Blade Runner |

Westwood STUDIOS

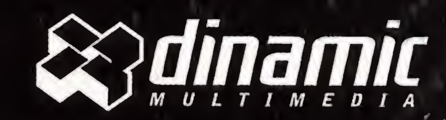
4 PC | CD-ROM

Windows™95 | Windows™98

100% TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

www.dinamic.net

YA A LA VENTA POR SÓLO 2.995



hasta donde llegue tu imaginación

LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

SIMON The Sorcerer 3D

El hechizo de la aventura

Muchos aficionados a la aventura recordarán con agrado la aparición de las dos partes de «Simon the Sorcerer»; juegos que fueron un completo éxito en toda Europa y que aportaron un distintivo sello de calidad al género. Se trataba de aventuras gráficas en el sentido más clásico de la expresión. Juegos 2D con un interface "point and click". Han pasado más de cuatro años desde que el último «Simon» apareció en el mercado, y Adventure Soft, sus creadores, han crecido como equipo y hasta han cambiado su nombre por el de Headfirst Productions. Siguen capitaneados por Mike Woodroffe (Director del equipo) y su hijo Simon (Diseñador y Productor de Headfirst). Ahora suman hasta diecisiete miembros, lo necesario para la producción de la nueva entrega de la famosa serie, «Simon 3D», que para Hasbro se ha convertido en uno de los títulos más representativos de la temporada del 2000, y cuyo aspecto no puede resultar mejor.

Al pensar en «Simon the Sorcerer» es inevitable que se nos pase por la mente el ¿romántico? estilo de las clásicas aventuras gráficas 2D. Sin embargo, para Mike Woodroffe, en el género de la aventura el estilo mencionado ya es historia, y según él, para bien. "Todo ha cambiado en los conceptos con que trabajamos en la compañía, y no hay más que fijarse en el hecho de que ahora trabajamos con entornos 3D", comenta Mike. "Tenemos la licencia del engine NetImmerse 3D, que se ha utilizado en el desarrollo de «Prince of Persia 3D», además del Agoss3D, que hemos desarrollado nosotros, y que está en constante evolución. De hecho, llevamos trabajando en el Agoss3D desde hace ocho años. La razón está en que posee la potencia y flexibilidad suficientes como para ayudar a conferir a los juegos la estética y la jugabilidad que los usuarios exigen (...) Hace unos cuantos años, existía un determinado sector de jugadores que eran realmente fanáticos del género. Hoy, en líneas generales, el usuario medio es bastante más precavido a la hora de adquirir un título. Existe, por tanto, una mayor exigencia en el factor diversión, y un juego debe ser capaz de cubrir diversas exigencias (...) Cuando estuvimos desarrollando «Simon the Sorcerer I y II» sabíamos que el objetivo se centraba en los fanáticos de las aventuras, pero cuando el género comenzó a caer nos propusimos dar un giro al mismo, con una experiencia totalmente nueva basada en los entornos 3D."

CAMBIAR ES BUENO

Este cambio de dirección al que hace referencia Mike es obligado cuando la interpretación de que un juego es una aventura, llega incluso a alcanzar a títulos como «Half-Life» o «Tomb Raider», al menos en parte. La definición de aventura se ha ido modificando poco a poco durante los últimos años, y es difícil encontrarse hoy dia con juegos que hagan gala de ese peculiar estilo ("point & click"), y cuando aparecen muchas veces son encasillados como juegos pasados de moda, y en los que se echa de menos una tecnología puntera, lo que hace aún más "lógica" la aparición de un título como «Simon 3D».

«Simon 3D» retoma, en parte, la historia y la trama de los dos juegos anteriores, presentando a algunos personajes conocidos, aunque con un estilo radicalmente distinto a todo lo conocido en la serie. Tampoco es que se trate de "Simon en un bonito entorno 3D, sin más", como Mike se encarga de puntualizar. «Simon 3D» intenta ofrecer una experiencia de juego distinta, atractiva e imaginativa, donde la interacción es una de sus bazas fundamentales, además de los originales y complejos puzzles y enigmas. Es difícil situar a «Simon 3D» en una categoría de aventura, cuando éste es sólo un ingrediente del conjunto. Es mucho más simple enclavar en el género a un juego como «Tomb Raider», en el que hay que explorar, interactuar y avanzar, aunque el añadido del combate haya dirigido este tipo de títulos hacia una nueva dirección.

«Simon 3D» intenta situarse a un nivel diferente, y basta con echar un vistazo al juego para sentir una inmediata simpatía y conexión con el protagonista absoluto, Simon, mucho mayor incluso que en cualquier juego anterior de la saga. Contemplar a Simon como un estilizado modelo 3D, plagado de detalles y vivacidad, y no como un sencillo sprite 2D, hace que el juego cobre un atractivo inusual.

PERSONAJES CON MAGIA

Calypso El poderoso hechicero que enseña a Simon todo su arte.



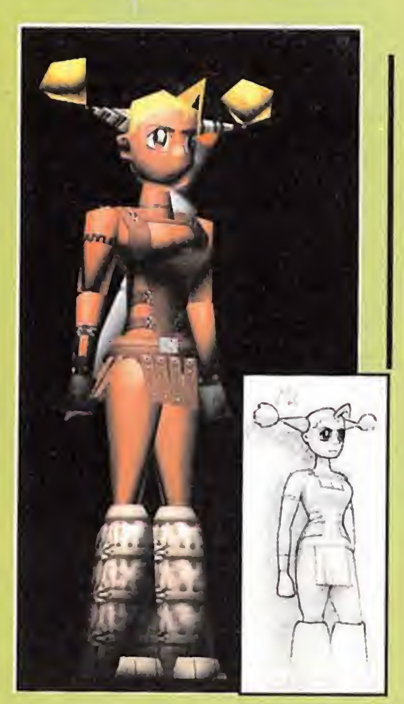
Simon El típico adolescente medio insolente. A veces es pelín torpón y chulillo, aunque resulta inevitable que caiga simpático. Su único objetivo es regresar a su verdadero mundo y, a ser posible, que éste no se encuentre gobernado por el malvado Sordid.



Sordid La Némesis de Simon es un malvado hechicero que siempre parece tener en mente algún plan para dominar el mundo. Y en esta ocasión parece que sus objetivos son más ambiciosos que nunca... Pero eso es algo que sólo vosotros descubriréis.



Melissa Leg Un nuevo personaje del que Simon ganará su amistad en el nuevo juego. Todo un guerrero con faldas, aunque parece ocultar un terrible secreto.



Swampy Un maníaco depresivo, que ya apareció en los dos primeros títulos de «Simon the Sorcerer». Todos los misterios de su oscuro pasado parece que serán desvelados en la nueva aventura, aunque no necesariamente por él mismo.

> "Los ingredientes precisos para obtener una buena aventura son un buen guión, unos personajes atractivos, diversión, humor, un buen nivel de interacción y, por supuesto, los puzzles. Hemos incluido algunos en 3D, que ponen la guinda al pastel..."
>
> Simon Woodroffe

El único momento en que nuestro contacto con Simon provocó una cierta mueca de disgusto en Mike Woodroffe fue cuando insinuamos que el personaje tenía una cierta, bueno, "rigidez" en su modelado, con ángulos por doquier y unos rasgos más que definidos, tanto en el cuerpo como en su rostro. La explicación para esta peculiar estética es que, sencillamente, es el estilo que la compañía pretendía obtener. Quizás un mayor número de polígonos le habría otorgado un aspecto mucho más realista al personaje, y a los mismos escenarios pero, el esfuerzo que el equipo de diseño ha invertido en obtener una serie de movimientos faciales de enorme expresividad y realismo deja bien a las claras que una de las principales metas ha sido poner en práctica una serie de ideas originales, frescas, en un juego que quieren que sea considerado como la nueva referencia del género.

Desarrollar un juego que resultara atractivo para todo tipo de usuarios fue una de las mayores obsesiones de Mike. "La gente demanda mucha más acción actualmente", comenta Simon Woodroffe. "Nuestro objetivo es hacer juegos con los que se pueda divertir cualquier miembro de una familia. Todo el mundo al que le hemos enseñado el juego nos ha dado la misma respuesta: "¡Gracias a Dios! Algo nuevo..." Nos gustaría dirigirnos también a ese sector de usuarios recién llegados al mundo del videojuego. Gente que se acaba de comprar un PC y quiere encontrar algo con lo que divertirse. Eso es lo que queremos con «Simon 3D». Nadie ha desarrollado aún un juego como «Simon 3D», según afirma Mike. «Discworld Noir» fue un título realmente bien hecho",

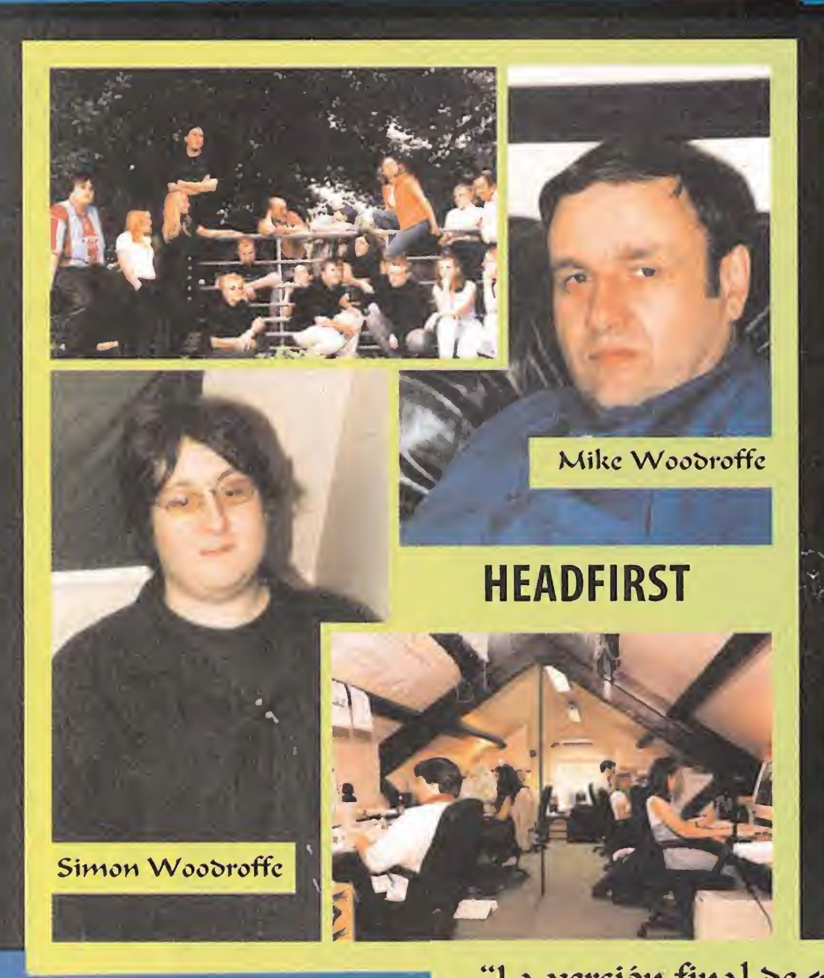


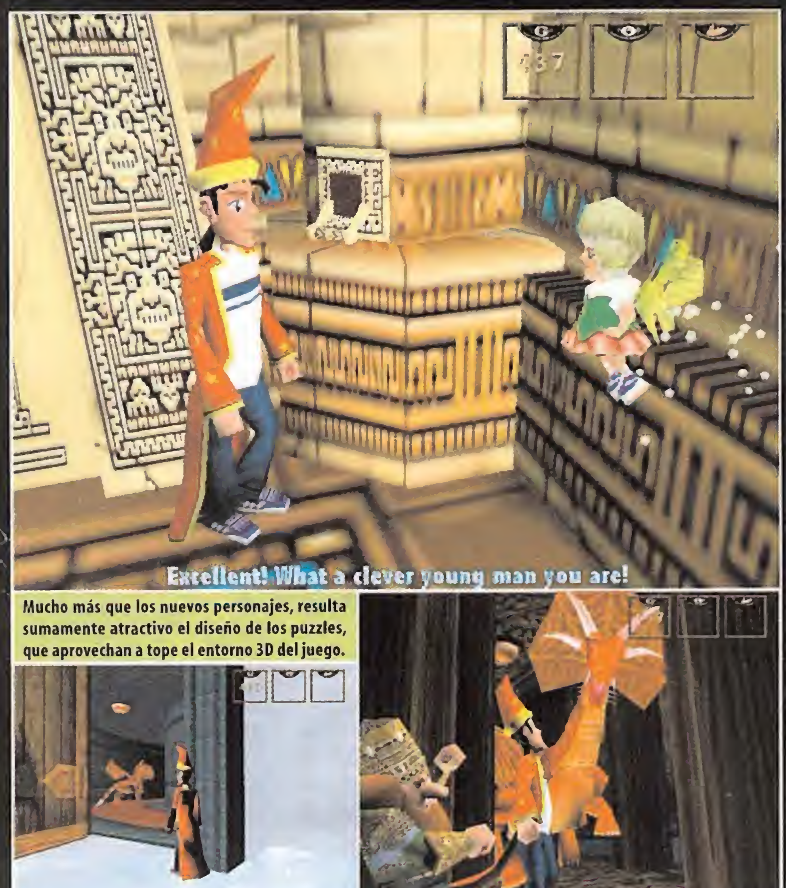
El estilizado y algo "anguloso" aspecto de la mayoría de personajes que aparecerán en el juego, incluyendo, por supuesto, al inefable Simon, contrasta con la rica variedad expresiva de que han sido dotados todos.



El comienzo de la aventura situará a Simon en un mundo casi desconocido, para descubrir que ha sido llamado para evitar las nuevas tropelías de Sordid.







Mucho más que los nuevos personajes, resulta sumamente atractivo el diseño de los puzzles, que aprovechan a tope el entorno 3D del juego.

"La versión final de «Simon 3D» ofrecerá unas sesenta horas de juego real, en las que se irá aprendiendo poco a poco a superar los nuevos puzzles. La curva de dificultad ha sido graduada del mejor modo posible"
Rik Alexander (Productor)

comenta, "con muy buenos detalles, pero se basaba en el estilo de combinar escenarios 2D con objetos tridimensionales. «Simon 3D», por el contrario, es totalmente 3D, y hemos mezclado elementos tradicionales del género con los mejores gráficos posibles, usando los mismos entornos 3D como base para la creación de muchos de los puzzles, lo que obliga a algo más que estar pulsando botones e interruptores, o encontrar objetos, lo que nos conduce, finalmente, hacia una nueva vía en el género."

LA GRAN ESTRELLA

Muchos aficionados al género conocen a Simon, el protagonista, aunque si el usuario es totalmente nuevo en esto de las aventuras, podrá encontrar en el personaje a un curioso "amiguete", con el que resulta fácil identificarse. Su nuevo aspecto como modelo 3D, con un rostro de lo más expresivo y un estilo de dibujo animado más que evidente, lo presenta ante el jugador como un personaje simpático.

Al entrar en el terreno de la animación del protagonista, se puede apreciar una perfección de movimientos realmente asombrosa, especialmente cuando corre. Sin embargo, la amplia variedad de posibilidades, con Simon andando, nadando, saltando e incluso trepando, según la circunstancia, otorga una libertad de acción considerable. Resulta aún, sin embargo, difícil hacerse una idea global de cómo resultará la versión final del juego, teniendo en cuenta que le restan cerca de seis meses de desarrollo, y lo que existe en la actualidad del mismo no está integrado aún totalmente. El equipo de programación está constantemente añadiendo cosas y depurando detalles, y trabajando en diferentes por separado. No es hasta el último momento, en que todo se une y se compila en una versión jugable. Aunque, con todo, lo que se puede contemplar ya de «Simon 3D» da una cierta idea de los innumerables detalles y la diversión que el juego puede llegar a ofrecer. Veamos, por ejemplo, cómo el sentido del humor se integra en el conjunto a través de los distintos personajes. Tomemos a Calypso como referencia. Aquellos que conozcan los anteriores títulos recordarán a éste como el hechicero que enseñó a Simon todo lo que sabe. Es tan sólo uno de los más de ochenta personajes distintos que aparecerán en el juego, pero sus diálogos son tan ingeniosos que resulta inevitable sonreír, y hasta soltar alguna carcajada de vez en cuando. La variedad de los mismos es también uno de sus puntos fuertes.

El interface de usuario, por otro lado, ha sido otro de los aspectos cuyo diseño más ha preocupado a Headfirst. En resumen, se podría decir que estamos ante el típico diseño de "lo que ves es lo que hay". Un inventario reducido al tamaño justo, y siempre en pantalla, una ventana en la que se muestra lo que estamos viendo en cada instante y otra en la que se representa lo que Simon tiene en las manos. Asimismo, la colocación de las cámaras ha sido otro de los objetivos prioritarios. La alternancia entre cámaras fijas y móviles, situando a Simon en una perspectiva en tercera persona, añade una cierta estética cinematográfica al conjunto, que contribuye a ensalzar la acción, en todo momento.

Estos diseños se enfocan constantemente a elevar el factor jugabilidad. Las conversaciones con los personajes, las pistas que se obtienen de las mismas y la libertad de elección en el camino a seguir, hacen de «Simon 3D» un proyecto muy especial. El juego no resulta la típica producción frustrante, que te acaba llevando donde los programadores quieren, a través de una linealidad evidente, sino que existen distintas maneras de acabar la aventura, con finales muy diferentes. Es más, ciertas sorpresas y personajes, así como localizaciones especiales, sólo son accesibles una vez que se ha conseguido acabar el juego a través de un camino concreto, con lo que existe una nueva alternativa de juego real, incluso cuando la aventura ha terminado.

AL SERVICIO DE LA HISTORIA

El argumento del que parte todo el diseño de «Simon 3D», en cierto modo, continúa al que se pudo disfrutar en el segundo juego de la serie. En apariencia el mundo de Simon ha sido puesto patas arriba, sin que se sepa muy bien la razón, y nuestro héroe comienza sus andanzas despertando de un extraño sueño, en el corazón de un antiguo templo. Sobre el particular, Simon Woodroffe comenta que "lo que ocurre es que Simon parece haber sido resucitado por su mentor y maestro Calypso. Aunque, en realidad, todo se trata de una trampa urdida por Sordid. Aparte de esto, tan sólo diré que al final del juego hay una GRAN sorpresa."

"No hemos querido hacer", puntualiza Mike, "que la acción se desarrolle a través de los típicos escenarios de habitaciones, pasillos, etc., sino mostrar un mundo lo más realista posible en el que se pueden visitar pueblos, bosques, minas, castillos, cuevas... y hacer que cada localización ofrezca un aspecto singular y diferente del resto."

El juego comienza con unos sencillos enigmas que meten al usuario en la historia, poco a poco, para elevar la dificultad gradualmente y, como en una buena película, continuar en un "crescendo" hasta llegar al apoteosis final.

Un título ambicioso, dotado de un gran sentido del humor y que pretende aportar un nuevo sentido al mundo de la aventura, tal y como hasta ahora la conocíamos.

D.D.F.

¡UNA AUTÉNTICA AVENTURA!











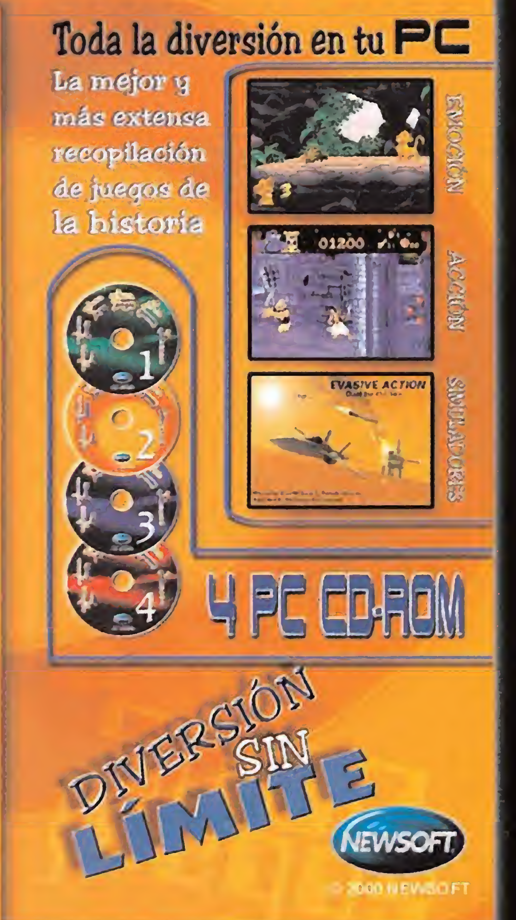
más de 5000 juegos











Flash

Telefónica ha lanzado un conjunto de nuevos servicios, entre los que se encuentra Bononet, una línea de descuento para obtener ahorros en las llamadas que se realicen a un centro de acceso a Internet de ámbito metropolitano. Existen bonos de 10 y 50 horas, cuyos percios varían.

Iomega anunció en la pasada edición Comdex 99 el desarrollo conunto de tecnología de audio Mp3 con sus unidades de almacenamiento Click! La firma creará, junto con otras compañías ,como Addonics Tecnologies, Sensory Science y Varo Vision, reproductores de audio MP3 con esa unidad.

Intel ha anunciado un nuevo chipset que optimiza las prestaciones de los PCs basados en el procesador Pentium III dirigidos al segmento de ordenadores de sobremesa de altas prestaciones. El chipset Intel 820 aporta nuevas características a los usuarios de PCs incluyendo un bus de procesador más rápido.

Palm Computing y Sony colaboran en el desarrollo de la próxima generación de la plataforma Palm Computing, que abarcan ordenadores de mano y agendas electrónicas n su mayor parte. Sony será licenciatario del sistema operativo Palm OS mientras que Palm Computing se comprometerá con la tecnología de almacenamiento de memoria Memory Stick.

Hitachi ha anunciado el lanzamiento de una nueva pantalla de cristal líquido monocromo vertical de bajo consumo. SP10Q005-T Film STN está diseñada para ordenadores y angendas electrónicas de mano y portátiles y presenta unas prestaciones que permiten comparar la imagen con la de un monitor convencional.



El equipo de audio **definitivo**

Creative Labs ha puesto a disposición del público la nueva versión de SoundBlaster Live! Esta vez en el paquete, la compañía incorpora la unidad **Live! Drive** que, instalada en una ranuna, permite el acceso frontal desde donde pueden conectarse simultáneamente micrófono, auriculares, dispositivos digirales, señal S/PDIF, MIDI y RCA con entradas y salidas. Las posibilidades de esta configuración son muy amplias, ya que pueden conectarse infinidad de dispositivos de sonido. La tarjeta Live! cuenta con un potente procesador de señal digital que acelera por hardware la reproducción de sonido posicional en los estándares Enviromental Audio, Direct Sound 3D, Direct Sound permitiendo la utilización de hasta 32 canales 3D, ó 1024 voces a una frecuencia de muestreo de 48 Khz. Además, en se incluyen un buen número de títulos de aplicaciones para sonido y títulos de juegos renombrados.

Más información en www.creative.com

Logic 3 en **cabeza**



Logic 3 ha lanzado recientemente el joystick **PC Phantom 2**, el sucesor de uno de los joysticks mejor proyectados del mercado. Sencillo pero con un funcionamiento muy fiable, el nuevo Phantom puede conectarse tanto al puerto de juegos como a un puerto USB, siendo en este último instantáneamente instalado sin necesidad de reiniciar el ordenador. El diseño es el mismo básicamente, cambiando los colores utilizados que ya identifican al fabricante Logic 3. Una de las ventajas de este controlador es el acierto en el diseño de la palanca del acelerador que pibota con un tacto suave y cierta resistencia que ayuda usuario para alcanzar una mayor precisión. En la parte superior del joystick tiene, además del gatillo, cuatro pulsadores.

Otro de los productos más destacables de la compañía es la pistola de infrarrojos **Pk7 Light Gun** para la consola PlayStation, incluyendo el estandar G-Con 45. La Pk7 aporta un diseño realista y tiene incorporado un dispositivo de vibración que simula el efecto de retroceso al disparar. Su principal característica es su cañón corto y su tamaño, que la hace más adecuada para usuarios de cualquier edad. Dispone también de botones de disparo y recarga automáticos.

Más información en www.logic3.com

Un **volante** al alcance de todos



Saitek ha lanzado recientemente una nueva línea de controladores de videojuegos y accesorios que tienen en común una muy estudiada fisionomía y un diseño acertadamente estilizado que darán que hablar. Los nuevos dispositivos de Saitek incorporan además nuevas funciones de control para juegos. Entre la nueva gama destaca el conjunto de volante más pedales **R100**, una opción muy adecuada para los que desean pasar largas horas jugando sin renunciar a la comodidad. Su diseño es robusto y fiable incorporando un sistema de sujeción que, sin requerir demasiado espacio, es fácilmente desmontable y queda perfectamente fijado a una mesa.

En el R100 pueden encontrarse 2 botones de disparo y una bandeja con pedales de aceleración y freno, y lo que es más importante compatibilidad con el puerto de juegos. Algo que los usuarios de PCs que carecen de puerto USB agradecerán.

Más información en www.corporate-pc.com o en el teléfono 93 280 56 66.

Para fanáticos del **motociclismo**

Inves ha lanzado un modelo de PC personalizado con nuestro flamante campeón de 500 cm3, Alex Crivillé. El **Inves Crivillé** destaca por el espectacular diseño de la caja y todos los demás periféricos, monitor, ratón y teclado en los que se han utilizado los colores de la escudería Repsol/Honda. Tiene además unas magníficas características incorporando un procesador Intel Pentium III. El disco duro tiene una capacidad de 8,4 GB UDMA, un acelerador gráfico 3D AGP, un reproductor DVDX10 opcional, un módem/fax y un monitor de 15 pulgadas, además de disponer de Audio 3D Wawetable. El equipo está acompañado de un amplio paquete de programas. El precio de este equipo es de 215.900 Ptas + IVA.

Más información en www.inves.es



En la carlinga de un F-16

Stimbox es el objeto de deseo que todos los aficionados a los simuladores de vuelo quisieran poseer. Se trata de la réplica del cockpit de un caza F-16 especialmente diseñado para su uso con simuladores a PC que representa casi la totalidad de los controles del caza con total realismo. El equipo está decorado exteriormente como si del avión se tratase y por dentro incorpora en la parte frontal un monitor de hasta 21 pulgadas. Dispone de un sistema de audio surround y la posibilidad de instalar la palanca de mandos bien en el centro o en el lateral derecho, tal y como está configurado en la cabina de un F-16. Como curiosidad, la compañía ofrece la posibilidad de serigrafiar el rango y apodo del usuario en el lateral de la cabina. El Stimbox tiene un precio poco asequible, pero para aquellos que puedan pagar 5.995 dólares –alrededor de un millón de pesetas al cambio actual– es un producto realmente apasionante.
Más información en www.stimbox.com.



Sonido en primera plana

Guillemot ha incorporado a su gama de altavoces el modelo **Maxi Flatspeaker 2.0**. Estos nuevos altavoces proporcionan una calidad de audio formidable gracias a la tecnología SLAB Bi-planar, ocupando un mínimo espacio y ofreciendo un diseño más atractivo y avanzado. El control de volumen bajos y agudos se realiza en un dispositivo de control adicional. Los Maxi Flatspeaker 2.0 reproducen Natural Sound 3D de modo uniforme, proporcionando una sensación de sonido de entorno gracias en parte a que este se propaga hacia alate y atrás.
Más información en el 902118036 o en www.guillemot.com



No pierdas el Norte

Casio ha logrado integrar por primera vez en un reloj de pulsera un posicionador GPS, haciendo realidad una idea que hasta hace pocos años formaba parte de la ciencia-ficción. Enmarcado dentro de la gama para aventureros y depotistas, **Protrek** se sirve de las señales de 27 satélites de comunicaciones para obtener los datos de referencia necesarios para indicar la situación del usuario en cualquier lugar del mundo. La tecnología de este "reloj", dispone de un diseño muy compacto y garantiza un consumo de energía muy ajustado, además de la necesaria fiabilidad en la toma de datos. Entre las opciones de función de las que dispone cabe destacar la memoria EEPROM que puede almacenar datos independientemente de la energía de la pila y admite 200 Registros de Lectura y 100 de Ruta marcados, datos de navegación –distancia recorrida y resto hasta el punto de destino, dirección, entre otros–, Set de Área –lista de ciudades, latitud, longitud y diferencia horaria GMT–, automática corrección de la hora por GPS....
Más información en www.casio.com

El sucesor perfecto

Encuadrado dentro de la última línea de productos periféricos de **Logitech**, el joystick **Wingman Extreme Digital 3D** ha cambiado su diseño significativamente con respecto al primer modelo. Aparte de haber ganado en atractivo en el diseño con la incorporación de colores variados y de contar con un tacto acertado en los 7 botones y en el hat, tiene en la base un acelerador con guías para calibrar su empuje dentro del juego. No obstante, lo que más llama la atención de este dispositivo es la base donde pibota la palanca. Está cubierta por una membrana de goma que equilibra la presión ejercida sobre ella sin que sea necesario hacer demasiado esfuerzo. La plataforma donde se sontiene la palanca es amplia, por lo que prescinde del uso de ventosas. En su lugar unos tacos de goma ejercen el agarre suficiente para que no se deslice, y el propio peso del dispositivo le confiere suficiente estabilidad. El Wingman Extreme Digital 3D es un joystick muy acertadado para un uso variado, aunque está especialmente indicado para simuladores, más aún si tenemos en cuenta que contempla el giro de la palanca en el eje Y para simular el control de guiñada. Destaca es su diseño y la evolución en el tacto de los materiales utilizados.
Más información en www.logitech.com







La promesa de una **revelación**

Guillemot ha sido uno de los primeros fabricantes en implemetar el GPU de Nvidia Riva Geforce 256 en una de sus tarjetas de vídeo, la 3D Prophet. Denominado como la primera central de unidad de proceso gráfico (GPU), se trata del chip de aceleración gráfica más rápida en 2D/3D, ya que es capaz de procesar hasta 15 millones de polígonos por segundo y 480 millones de píxeles por segundo. Además, libera en gran medida de la labor de proceso gráfico a la CPU de la máquina, lo que sin duda representa una pauta a seguir en futuros productos. A pesar de que los juegos de reciente lanzamiento no aprovechan toda la capacidad de la tarjeta, es obvio que en un futuro muy próximo contar con la máxima calidad en un gran número de títulos en desarrollo requerirá de el uso de una tarjeta con este chip. La tarjeta dispone de un RAMDAC de 350 MHz con lo que las resoluciones se elevan a 2048x1536 a 16 bit de color, o bien 1920x1440 a 32 bit de color. También aprovecha el formato AGP x 4 acelerando el bus de intercambio de datos con el ordenador.
Los efectos aplicables de los que se beneficia la 3D Prophet son tan avanzados como la niebla volumétrica, motor hardware específico para el proceso puntos de luz dinámicos y para cuatro píxeles por ciclo de reloj y, por supuesto, mip-mapping o bump-mapping, entre otros. También cuenta con 32 bit de Z-/Stencill Buffer para un perfecto render de cualquier escena en tiempo real.
3D Prophet funciona para Open Gl y Direct X7 estando especialmente optimizada para el uso de este último estándar. Además, dispone de una salida TV y de aceleración de DVD.

• Producto: **3D PROPHECT** • Fabricante: **GUILLEMOT** • Compatibilidad: **WINDOWS 95/98/2000/NT PUERTO AGP.** • Distribuidor: **GUILLEMOT** • Valoración: **88** • **Precio: 54 900 PTAS. (IVA INCLUIDO) (329,96 EUROS)** • Más información: **www.guillemot.com**

Visión **estereoscópica**

Hercom Microsistems ha traído a nuestro país un revolucionario producto del fabricante ELSA, no ya por el avance que representa, sino por la disponibilidad tanto de su precio como de los productos con los que puede funcionar.
Las 3D Revelator son unas lentes que proporcionan visión estereoscópica en todos los juegos 3D que funcionan en el estándar Direct 3D. Sólo es necesario como requisito que la tarjeta gráfica bien de la propia ELSA o de otro fabricante disponga del chip de proceso gráfico TNT2. El funcionamiento de las 3D Revelator proporciona al usuario la sensación de volumen en todos los juegos con entornos tridimiensionales. Ésta no es una tecnología nueva, pero sí es revolucionario el hecho de que cualquier usuario pueda beneficiarse de sus evidentes ventajas sin necesidad de hacer un gran desembolso y además contando con la casi la totalidad de juegos en tres dimensiones.
El funcionamiento consiste en establecer dos ángulos de cámara en lugar de uno dentro del entorno para simular en enfoque de ambos ojos. El controlador envía a las gafas, alternativamente a cada barrido de cuadro, la imagen de una y otra cámara. Por último, cada lente de las gafas sólo deja pasar la imagen del punto de cámara que le corresponde, así cada ojo recibe dos diferentes ángulos de cámara generándose la visión estereoscópica que ofrece una grata sensación de profundidad. Tal sensación es muy similar a la que se produce en la realidad, en la que los ojos enfocan distintamente a objetos según la distancia a la que se encuentren.
Dado su funcionamiento, la sensación de profundidad mejora a medida que se aumenta la frecuencia de refresco del monitor, pero tampoco se requiere que ésta sea demasiado elevada, pues a 100 Hz el resultado es muy satisfactorio.
3D Revelator se comercializan en dos versiones, una en la que las gafas disponen de un cable y otras en la que la polarización de las lentes se realiza mendiante impulsos infrarrojos con un pequeño dispositivo emisor que se puede instalar sencillamente. El producto es del todo recomendable.

Producto: **T3D REVELATOR** • Fabricante: **ELSA** • Compatibilidad: **Direct 3D (Procesador vídeo TNT2)** • Distribuidor: **HERCOM MICROSISTEMS/CENTRO MAIL.** • Valoración: **94** • Precio: **9.500** y **10.000 PTAS. (57,1 y 60,1 EUROS)** • Más información: **www.elsa.com**

BiblioMania

PROCESADOR DE DATOS



El Libro de Microsoft Word 2000

La obra que nos ocupa proporciona a los lectores todo aquello que se necesita saber para poder desembolverse con sotura en esta aplicación. Cuenta para ello con un gran número de ejemplos y ejercicios resueltos para facilitar las diversas tares. Recomendado para aquellos que ya sepan un poco sobre este procesador de textos.

Editorial Anaya Multimedia • Páginas: 708 • Precio 5.750 ptas. (34,56 €) • Nivel: Medio - Avanzado

GESTOR DE BASE DE DATOS



Microsoft Acces 2000 paso a paso

Todo aquel que quiera meterse de lleno en la gestión de bases de datos con Access una muy buena manera es hacerlo con este libro de Mc-Graw-Hill. Más que una guía, se trata en realidad del curso oficial de Microsoft de Office 2000, con lo que puede dar una idea del desarrollo del mismo a lo largo de sus capítulos, repletos de ejemplos y ejercicios.

Editorial: McGraw-Hill/Microsoft Press • Páginas: 376 • Precio: 4.995 Ptas. (30,02 €) • Nivel: Principiante

PAQUETE INTEGRADO



Office 2000. Manual de referencia

El nuevo paquete integrado de Microsoft aparece escudriñado paso a paso en esta obra de Osborne y McGraw-Hill, donde los lectores podrán aprender todo lo que se debe saber para utilizar Word 2000, Excel 2000, PowerPoint 2000, Access 2000, Outlook 2000 y Publisher 2000, inclyuendo las nuevas características que se han incorporado en los mismos.

Editorial: Osborne/McGraw-Hill • Páginas: 952 • Precio: 8 500 Ptas. (51,09 €) • Nivel: Intermedio

CORREO ELECTRÓNICO



Guía Visual de Outlook 2000

Todos aquellos que quieran tener una forma rápida y visual de comprender Outlook 2000 no tienen más que hacerse con esta guía visual de Paraninfo, aunque se nos antoja algo escueta para abarcar todo lo que encierra la nueva versión del programa de gestión de correo electrónico de Microsoft. Aún así, seguro que a los no iniciados les sirve de gran ayuda.

Editorial: Paraninfo • Páginas: 150 • Precio: 1 600 Ptas. (9,62 €) • Nivel: Principiante

LA AVENTURA GRÁFICA MÁS REALISTA JAMÁS CREADA



La Torre de Londres guarda el tesoro mejor protegido del mundo.



En 900 años nadie ha conseguido robar las Joyas de la Corona.



Ahora es tu misión y sólo tienes 12 horas para lograrlo.



Cámaras de vigilancia, detectores de movimiento y calor, sistemas de alarma...



Un complejo de 26 edificios y más de 1200 caminos posibles.



Cientos de escenarios recreados con el máximo realismo.



Nadie ha llegado jamás al interior de la cámara acorazada.



Más de 100 objetos y herramientas para completar con éxito tu misión.

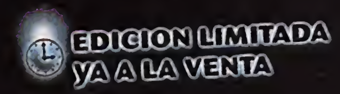
Soldados británicos y guardias de La Torre intentarán impedirlo.



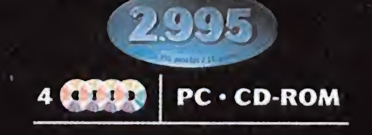
Operación encubierta 652-713. Nombre en clave: Traitors Gate

El Pentágono sospecha que uno de sus directores planea robar las Joyas de la Corona Británica utilizando información clasificada. Para descubrir al traidor se ha decidido dejar que lleve a cabo el golpe. Previamente el agente especial Raven deberá sustituir las joyas auténticas por réplicas sin dejar rastro. Los Estados Unidos han decidido ocultar la operación al gobierno británico para evitar "embarazosos" conflictos internacionales.

1. Aventura no lineal con más de 1200 caminos diferentes
2. Vista cinematográfica con movimiento de 360º
3. Más de 100 enigmas y 100 horas de juego
4. Recreación exacta de la atmósfera de la Torre de Londres y sus sistemas de seguridad
5. 4CD-ROMs









www.fxplanet.com

Traitors Gate se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.

¿Un emulador? ¿Qué es eso?


Emulador M.A.M.E., emulando la máquina recreativa «Ghouls'n Ghosts».

Jugar a los juegos de PlayStation en un PC no es un truco de magia, ni se trata de una operación sencilla, pues ambas máquinas son incompatibles. Este milagro sólo se ha podido conseguir gracias a la emulación.

Los emuladores no son demasiado conocidos, pese a que son tan viejos como el PC, debido a los vacíos legales existentes al respecto. La emulación ya era muy popular a finales de los ochenta, cuando unos programas llamados Emuladores CGA permitían jugar a los juegos creados para esta tarjeta gráfica, en equipos que sólo disponían del estándar Hércules.

Un emulador es, sencillamente, un programa capaz de simular el comportamiento de una máquina en otra totalmente diferente. Los emuladores convierten un PC en un Spectrum, una máquina recreativa o una consola, y ejecutan los programas creados originariamente para estas máquinas. Según esta filosofía, se crea un clon perfecto de la máquina emulada, con todos sus defectos y virtudes: si un juego para Spectrum es lento y tiene unos gráficos cuadriculados, cuando se utilice con un emulador, en un PC, seguirá siendo lento, y los gráficos serán igual de malos. Ahí reside la gracia del asunto.

«Bleem!», por tanto, no es un emulador riguroso, pues mejora los gráficos de la PlayStation añadiendo una mayor resolución y efectos de suavizado de las texturas, gracias a la superior potencia de las tarjetas gráficas para PC.

Los emuladores son cada vez más populares. Poco a poco, las grandes compañías se los toman en serio. Sin ir más lejos, Sega anunciará oficialmente en Febrero el lanzamiento de un emulador de Megadrive para Dreamcast que permitirá –de momento, sólo a los japoneses– descargar más de 300 juegos de Megadrive desde Internet, incluidos los clásicos «Sonic», «Outrun», etc., y jugarlos en la consola. Cada juego costará entre 100 y 300 yenes, es decir, algo menos de 400 pesetas. ¡Todo un chollo!

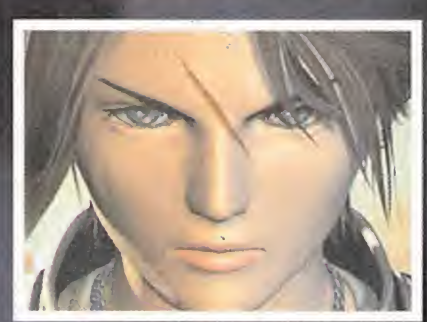

La consola Sega Megadrive dispone de muchos emuladores de calidad.

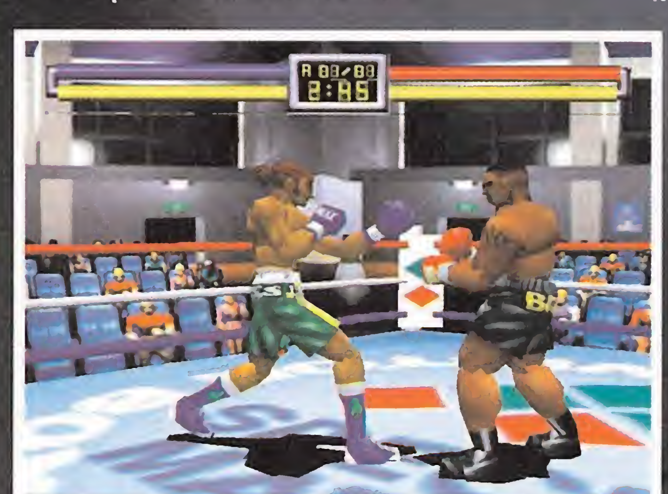
• Compañía: **BLEEM** • Disponible: **PC** • Género: **EMULADOR**

Bleem!


La reproducción de vídeo es perfecta con «Bleem!», aunque exige numerosos retoques de la caché del CD-ROM.

Tras superar no pocas dificultades, «Bleem!», el emulador de PlayStation que está sembrando admiración y polémica en todo el mundo, acaba de aterrizar en nuestro país. Desde ahora, ya es posible, por fin, jugar a los juegos de esta consola en un PC. Sin embargo, antes de que tiréis vuestra flamante PlayStation por la ventana, conviene dejar claro que esta compatibilidad aún no ha alcanzado el 100%. Un pequeño contratiempo que «Bleem!» pretende solucionar en breve...


La escena de presentación del juego «Final Fantasy VIII» es realmente impresionante.


«Victory Boxing 2»

Cómo conseguirlo

«Bleem!» puede adquirirse directamente, mediante una tarjeta de crédito, en la página web de sus creadores, www.bleem.com. Cuesta 30$ más gasto de envío, y el transporte suele tardar unos veinte días. Las actualizaciones son gratuitas. Innovadreams también lo distribuye en todo el territorio nacional, al precio de 6.990 pesetas. Sus datos son:
Innovadreams.
Apartado de correos 1438.
50080 Zaragoza. Tel. 902 151 641

¡Convierte tu PC

Una de las claves del éxito de la PlayStation es, sin duda, el intercambio de juegos con los compatibles, que ha permitido que títulos como «Tomb Raider», «Quake» o «Resident Evil 2» puedan disfrutarse en ambas máquinas, alcanzando una enorme popularidad.

No obstante, existen joyas exclusivas de esta consola, como la saga de «Tekken», «Gran Turismo», «Metal Gear Solid», etc., vetadas a los usuarios de compatibles... hasta ahora.

«Bleem!» es un emulador capaz de convertir cualquier PC medianamente potente en una PlayStation. Mejor dicho, en una máquina aún mejor, pues ejecuta los juegos con una resolución mayor, un sonido más depurado, y una reserva ilimitada de tarjetas de memoria. Obviamente, esto ha molestado a Sony, pero es poco lo que puede hacer al respecto: «Bleem!» no copia el funcionamiento de la PlayStation, sino que hace las mismas cosas, aunque de forma diferente. En cualquier caso, no representa un perjuicio demasiado grande para la compañía japonesa, pues sus mayores ingresos provienen de la venta de los juegos, no de las consolas, y «Bleem!» sólo acepta juegos originales.

EL FUNCIONAMIENTO

Ejecutar «Bleem!» es un proceso muy sencillo. Cada vez que se pone en marcha el emulador, hay que insertar el CD original, protegido mediante un sistema de organización especial de las pistas, para evitar el pirateo. El propio programa pide que insertemos el juego de PlayStation en la unidad de CD-ROM, y éste se ejecuta de forma automática.

Antes de nada hay que configurar el emulador. Existen varios menús para llevar esto a cabo. El más importante se llama "Settings", y contiene varias pestañas: "Graphics", "Controllers", "Sound", "CD-ROM", etc. Desde aquí se configuran todos los aspectos relacionados con los gráficos, el sonido, o el uso del teclado o el joystick. Hay decenas de parámetros que se pueden cambiar, como la activación de la tarjeta aceleradora, el filtrado

• Procesador: Pentium 233 MMX • RAM: 16 MB • Disco duro: 3 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda, con Direct 3D y 8 MB) • Multijugador: No

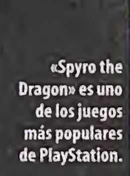
Mejor que en PlayStation

Cualquier jugador de PC acostumbrado a las resoluciones sin límite de las tarjetas 3D, no puede evitar una risita de malicia cuando observa los cuadriculados y descoloridos gráficos de las consolas, funcionando en un humilde televisor. Tal como se comenta en el artículo, hay que tener paciencia para configurar cada uno de los juegos con «Bleem!», y tener la suerte de que estén emulados completamente pero, cuando esto ocurre, el resultado es una auténtica gozada.

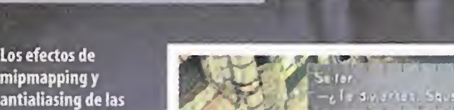
«Bleem!» incluye un modo de emulación exacta de la PlayStation, con su limitada resolución de 320x240 y 16 bit. Si se dispone de un PC potente, es posible jugar a 640x400 u 800x600. Resulta una delicia disfrutar de títulos como «Tekken 3» o «Gran Turismo» en alta resolución. Las mejoras no acaban aquí: si se posee una tarjeta de sonido 3D y altavoces cuadrafónicos, los juegos se oyen mucho mejor. Igualmente, puesto que las tarjetas de memoria se emulan mediante un simple fichero, nada impide tener un número infinito de ellas en el disco duro.

A propósito, si tenéis pensado usar «Bleem!» para jugar a «Final Fantasy VIII», es aconsejable esperar a la versión PC, prevista para febrero de este año. Nos consta que es mucho mejor que la de PlayStation…


En esta pantalla se puede observar «Final Fantasy VIII» con una resolución de 800x600.




«Spyro the Dragon» es uno de los juegos más populares de PlayStation.



«Tekken 3»

Una vez al mes, los programadores ofrecen una actualización gratuita. Poco a poco, se van corrigiendo los errores y aumentando el número de juegos soportados


Los efectos de mipmapping y antialiasing de las tarjetas 3D producen unos gráficos mucho más nítidos y definidos que las borrosas líneas del televisor.


«Bleem!» es muy sensible a ciertas configuraciones. A veces, se niega a funcionar, pero cuando lo hace, los resultados son excelentes.

Pero, ¿es esto legal?

El gran problema de los emuladores, es que nadie se pone de acuerdo sobre su supuesta legitimidad. Un emulador bien programado es capaz de ejecutar todos los juegos de una determinada máquina, en muchos casos, ya extinguida, pero esto entra en conflicto con los derechos de copyright de los creadores.

Las leyes internacionales aceptan como legales los emuladores que se desarrollan con fines educativos y sin ánimo de lucro. Esa es la razón de que la mayoría sean gratuitos.

Sólo se puede cobrar dinero si no utilizan la BIOS original de la máquina emulada. La BIOS es el corazón del sistema, pues guarda la información sobre su arquitectura, y el lenguaje con que se programa. Los emuladores que hacen una conversión directa necesitan la BIOS y, por tanto, no son legales. Esa es la razón de que Connectix, un emulador comercial de PlayStation para Mac, tuviese que dejar de venderse.

«Bleem!» emplea una filosofía distinta. No toca para nada el código original de la PlayStation; simplemente, estudia las entradas y salidas de su lenguaje, y crea una equivalencia en PC, pero con un funcionamiento diferente. Eso es lo que ha estado haciendo durante 15 años, por ejemplo, AMD con sus clónicos de los procesadores de Intel, y es completamente legal. De hecho, Sony ha llevado a juicio a «Bleem!» en dos ocasiones, y en las dos ha perdido.

«Bleem!» ha abierto las puertas de un nuevo mundo, del que sólo hemos comenzado a vislumbrar los primeros esbozos. Todavía oiremos hablar mucho, mucho más de los emuladores…

en una PlayStation!

de texturas, antialiasing, sonido de 8 y 16 bit, o la caché del CD-ROM. El mayor problema es que casi cada juego requiere una configuración personalizada: unos exigen que se desactive el uso de la tarjeta de memoria; otros, no aceptan correctamente el antialiasing; unos pocos emplean un modo especial de generación gráfica… Cada nuevo título necesita bastantes pruebas, por el simple método del ensayo y error, hasta dar con la configuración correcta.

A ello hay que unir los problemas puntuales en algunos equipos. Por ejemplo, en la máquina utilizada para probar el emulador, los juegos iban muy lentos cuando se activaba la aceleración 3D, y eso que se trata de un Pentium III a 500 MHz con una tarjeta Voodoo3. Al final, el problema era una incompatibilidad con DirectX 7.0. Al reinstalar DirectX 6.1, todo funcionó como la seda. Los títulos más emblemáticos de la consola se ejecutaron sin fallos destacables, a excepción de un par de arcades, curiosamente, de coches: «Motorhead» y «Newman Hass Racing».

«Bleem!» no copia el funcionamiento de la PlayStation, sino que hace las mismas cosas, aunque de forma totalmente diferente

«Bleem!», por tanto, no es capaz de ejecutar el 100% de los juegos. Tan sólo funcionan a la perfección alrededor del 50% . Un 20% más son jugables, pero tienen fallos gráficos –pérdida de texturas, sombras no transparentes, etc.–. El resto, simplemente, se bloquean. En la página web del emulador y en la demo existe una lista de compatibilidad que cubre más de 1 000 juegos.

Por suerte, una vez al mes, los programadores ofrecen una actualización gratuita. Poco a poco, se van corrigiendo los errores y aumentando el número de juegos soportados. El objetivo es emular a la perfección los clásicos más importantes y, en este sentido, se ha conseguido: títulos como «Final Fantasy VII y VIII», «Tekken 3», «Medievil», «Gran Turismo» o «Crash Bandicoot 3» se ejecutan casi sin fallos. Aunque «Bleem!» funciona en un P233, es necesario un Pentium II a 350 Mhz y una tarjeta 3D con, al menos, 8 MB de RAM, para alcanzar la velocidad de la PlayStation, con su resolución original. Jugar a 640x480 ó superior, sólo está al alcance de algunos privilegiados, dueños de un Pentium III o un Athlon. Todavía falta mucho tiempo para que "Bleem!" sea un perfecto sustituto, pero gracias a las actualizaciones, esto es teóricamente posible.

Cualquier aficionado que quiera jugar a todos los juegos de la PlayStation, mejor que se compre la consola: su precio se ha reducido considerablemente. Pero los poseedores de un PC deseosos de probar esos juegos exclusivos de fama mundial, encontrarán en "Bleem!" una interesante alternativa.

J.A.P.

Los secretos de TROIKA y BLIZZARD

Durante cinco días, llenos de sorpresas y, sobre todo, noticias interesantes, Micromanía tuvo la oportunidad de descubrir las novedades y proyectos de dos compañías programadoras, residentes en Irvine, Troika Games y, cómo no, la todopoderosa Blizzard, y que ahora os presentamos en este fascinante reportaje.



Ni que decir tiene que nos encontramos ante unos títulos que, en su momento de puesta a la venta, de seguro crearán gran conmoción entre los usuarios. Un factor común que une al terceto de títulos que nos fueron presentados es su pertenencia, en mayor o menor grado, al género del rol, un género que parece cada vez más en alza y que disfruta de un gran éxito en la actualidad.

TROIKA GAMES, UNA FAMILIA

El primer día nos reunimos con el equipo de Troika Games. Un grupo de programación, por qué no decirlo, familiar, ya que la plantilla está formada por ocho personas únicamente, divididas entre programadores, diseñadores gráficos, guionistas e infografistas.

Las instalaciones son, como todos podréis figuraros, bastante pequeñas, en relación al despliegue que demuestran otras empresas, pero no por ello dejan de ser revolucionarios. De hecho, se jactan de ser los únicos capaces de adaptar el estilo de trabajo de antaño, con las exigencias tecnológicas de hoy día. Según Tim Cain, diseñador y fundador de Troika Games, no es necesario tener un equipo de cien personas para hacer un solo juego. Si hay perseverancia y ganas de finalizar un proyecto, se hace estando todas las horas necesarias e incluso, un grupo de reducidas personas puede hacer un juego sobresaliente.

Estas palabras las demuestra con el movimiento, pues, a simple vista se puede apreciar que el diseño y reparto de las habitaciones de la instalación, dicen por sí solas, el número de horas que los trabajadores pasan allí. Una de las habitaciones es un gimnasio improvisado donde desentumecer los músculos tras una sesión ante el ordenador y otra, llena de puzzles y juguetes para bebés, sirve para tener a la vista los retoños del equipo.

¿Un grupo de programación? A nosotros nos pareció más bien una familia bien avenida y experta en informática.

• Compañía: **TROIKA GAMES/SIERRA** • En preparación: **PC** • Género: **JDR**

Arcanum

Fallout en la Edad Media

Con el nombre de «Arcanum», el equipo de Troika Games lleva a cabo un ambicioso proyecto que utiliza el mismo engine gráfico de «Fallout» y «Fallout 2», mejorado para poder adaptarse a las mayores exigencias del entorno del juego.

El escenario de «Arcanum» está emplazado en un universo, medio épico-medieval y apocalíptico. Podremos encontrar desde hechizos y sortilegios ancestrales, hasta armas de fuego e ingenios robóticos. A nuestra pregunta de "¿por qué mezclar dos cosas tan distintas e indiscutiblemente separables?", la respuesta de Tim Cain fue franca y clara: "¿Por qué vamos a limitarnos a poner magia en el juego, si las armas de fuego y la tecnología nos gusta tanto o más? Dependerá de la imaginación del jugador para emplazar correctamente en el transcurso de la historia este título."

EL JUEGO

Antes de entrar en aspectos del juego, decir que todos y cada uno de los integrantes de Troika Games son fanáticos jugadores de rol y wargames, de ahí que «Arcanum» lo estén haciendo siguiendo estos cánones.

Podremos crear nuestro personaje a partir de cero, es decir, desde el aspecto, hasta las características del mismo. Para ello, dispondremos de varias estadísticas, entre las que cabría destacar la fuerza, la constitución, el carisma, la destreza, la belleza o la inteligencia. Cada una de ellas actuará activamente en un aspecto importante del juego. Por ejemplo, la belleza gestiona lo fácil que nos es entablar amistad con la gente y conseguir favores de ello y el carisma, es el factor de liderazgo, la cantidad de gente que nos seguirá en nuestras aventuras. Así, alguien que goce de mucha belleza, pero poco carisma, tendrá siempre a alguien dispuesto a ayudarle, pero siempre será un grupo reducido, mientras que alguien con mucho carisma pero poca belleza tendrá muchos problemas para entablar amistad con gente, pero cuando lo consiga





Los chicos de Troika Games demuestran que no hace falta mucha gente para hacer un buen juego

puede estar seguro de que será amigos para siempre y de que podrá reunir gran número de ellos.

Una vez decidido este aspecto, le llegará el momento a las habilidades. Tendremos tres tipos de habilidades: las físicas, que engloban los aspectos de combate y magia; las sociales, que nos ayudarán a relacionarnos mejor con el entorno y sus habitantes; y las tecnológicas, con las que podremos convertirnos en auténticos ingenieros en robótica y aprender a manejar toda clase de máquinas.

Decir que, si bien en un principio no es muy importante decidir qué queremos ser, ya que nuestro personaje se irá formando conforme consiga experiencia, sí es bueno encaminar sus primeros pasos hacia lo que queramos ser.

Un último aspecto a decidir de nuestro recién creado personaje será el alineamiento que seguirá, es decir, si será un ser bueno o malvado.

Al comienzo seremos neutrales y, con el transcurso de nuestras acciones, la balanza se decantará hacia uno de los dos lados. Un aspecto curioso de «Arcanum» con respecto del alineamiento es que si somos malvados y queremos encaminarnos hacia el lado del bien, solamente será posible eliminando criaturas malvadas, pero únicamente nos valdrá el eliminar entes más malignos que nosotros, pues de lo contrario no valdría para nada, por lo que cada vez que seamos más malvados, más complicado será volver al lado correcto del bien.

LA AVENTURA EN SÍ

Una vez hemos generado nuestro personaje, apareceremos en un lugar al azar, donde podremos llevar a cabo todas nuestras acciones libremente.

El mapeado de que consta el juego ha sido dividido en zonas a las que se accederá mediante portales dimensionales o viajando con vehículos. Un dato ofrecido por Tom, que nos dejó a todos los integrantes de la comitiva europea asombrados, fue



El mismo engine de «Fallout», pero un estilo y una arquitectura diferente completamente y ambientada en un mundo alternativo.

que si no hubieran dividido el mapa en partes, prescindiendo del viaje intermedio, para ir de una parte a otra del mundo a pie, harían falta varios meses reales para poder realizarlo.

En el escenario podremos relacionarnos con mucha gente y tendremos gran libertad a la hora de hacerlo. En «Arcanum», algo tan sencillo como es hablar con alguien, lleva detrás gran cantidad de cálculos y estudios por parte del ordenador. Cuando pulsemos sobre alguien para decirle algo, el programa gestionará si estamos heridos, si estamos envueltos en llamas, si nos persigue un monstruo, si somos invisibles, si somos malvados, si anteriormente atacamos a esa persona, si tratamos de agredirle de alguna manera o si le controlamos mentalmente, si le hicimos algún favor anteriormente o si salvamos su vida. Dependiendo de todas estas cosas, así será la respuesta o reacción del mismo. Ni que decir tiene que esto simboliza miles y miles de líneas de texto que van a ser traducidas a varios idiomas, entre ellos, el castellano.



EL DETALLE ANTE TODO

Dado que uno de los puntos fuertes y carta de presentación de «Arcanum» son los detallados gráficos, tanto de escenarios, como de personajes, el estudio de diseño que se está llevando a cabo en cada uno de los dos terrenos implica cientos de horas de dibujo artístico e ideas, si tenemos en cuenta que en Troika Games solamente hay dos diseñadores gráficos. Sin duda alguna, un trabajo titánico digno de mención.

Aquí os ofrecemos unas muestras de los bocetos que están elaborando y que sirven de paso previo hacia el resultado final que vemos en pantalla.



El detalle de los escenarios será sobrecogedor, gracias a un esmerado diseño anterior al renderizado de las pantallas.

El aspecto visual, como no podía ser de otra manera, será idéntico al de las dos partes de «Fallout» con la salvedad del estilo arquitectónico de los edificios, las vestimentas de los personajes y las criaturas –en vez de pertenecer a un mundo post-nuclear, estarán relacionados con una época incierta, de tintes medievales, pero con toques tecnológicos futuristas como la robótica o las armas de fuego–.

El combate en «Arcanum», a diferencia de «Fallout» –que era por turnos–, será en tiempo real, lo que le añadirá un toque de acción mucho mayor que nos obligará a ser más rápidos y certeros con el ratón a la hora de seleccionar aquello que queramos hacer.

«Arcanum» es una manera clásica de ver los juegos de rol por ordenador, pero adaptándolo a las exigencias actuales, aun prescindiendo de la aceleración por hardware 3D que, según los integrantes Troika Games, sigue sin ser necesario para este género.

• Compañía: **BLIZZARD/SIERRA STUDIOS** • En preparación: **PC** • Género: **JDR/ESTRATEGIA**

Warcraft III



Una maravilla lejana

A más dinero, mejores medios. Esta premisa la lleva al pie de la letra Blizzard y nos lo ha demostrado con su cambio de residencia. Tuvimos la oportunidad de conocer las anteriores instalaciones y podemos aseguraros que han triplicado la superficie hábil y, cómo no, la plantilla.

El estilo de decoración, inconfundiblemente americano y extravagante, lleno de muñecos emblemáticos de «Diablo» y «Warcraft», con despachos llenos de figuras de acción y posters, vaamos, nada que pueda parecerse a una compañía programadora, es lo que más nos llamó la atención nada más entrar.

Cuando estaban en el otro edificio, en el que tenían dividida la empresa por departamentos (programación, diseño gráfico, infografía...) ahora esa situación ha cambiado a mejor, y lo hacen por producto, seccionándolo por edificios, es decir, Edificio «Diablo II», Edificio «Warcraft III», y dentro de cada uno de ellos están los subdepartamentos propios y necesarios.

Entrar en el Edificio «Warcraft III» fue entrar en una maraña de gente moviéndose de un lado para otro discutiendo asuntos referentes al juego; fue entrar en un lugar de estudio y creación continua donde no paraban de idearse nuevas cosas y de diseñar nuevos escenarios y personajes; fue adentrarnos en un lugar de imaginería donde todo aquello que estuviera al alcance de la compañía para sacar el juego adelante era hecho realidad por caro que fuera. Así, por poner un ejemplo, para diseñar y optimizar la inteligencia artificial se está usando un tablero de wargame donde se despliegan figuras de plomo de diferentes juegos, a fin de poder visualizarlo más directamente, en vez de con datos numéricos que siempre complica.

De momento, hay un total de veintiséis personas afines al proyecto, pero el número será mayor según vaya tomando forma, hasta una cantidad aún por decidir. En ese aspecto, hay libertad total por parte de la compañía.

Por fin, fuimos reunidos en la sala de audiovisión donde el jefe de proyecto nos mostró, en primer lugar, la demo presentada en el ECTS y a continuación otra demo con gráficos de escenarios mejorados y todas las unidades, tanto de los humanos como de los orcos, lo cual nos llevó a la pregunta obligada que, por supuesto, hicimos: "¿Cuántas razas habrá en «Warcraft III»?", y la respuesta dobló aquello que teníamos en mente. A los humanos, los orcos y los prometidos demonios, habría que añadirle otras tres, de las cuales solamente los dos primeros estaban finalizados y los terceros se encontraban en proceso, pero rehusaron mostrarnos imagen alguna de los demonios –¡estos de Blizzard siempre con sus secretos!–, y de buena tinta sabíamos que era un esfuerzo fútil tratar de convencerles de lo contrario, así que nos quedamos con esa negativa por respuesta. Por supuesto, de las otras tres razas no tenían nada decidido aún, lo que nos dice a grandes rasgos lo que todavía tenemos que esperar para disfrutar de «Warcraft III».

Desde luego, el aspecto que tiene es sobrecogedor, impresionante, aunque aún está por ver la manera en que el jugador, seguidor de la saga, aceptará el cambio tan radical de sistema de juego que presentará «Warcraft III».

En un alarde de espectacularidad y sana prepotencia, lo último que nos mostraron de «Warcraft III» fueron varios ejemplos de secuencias de movimientos de varios de los héroes y personajes básicos del juego, momento en el que nos explicaron que la unidad más simple tenía quinientos polígonos, mientras que el número máximo aún no se podía calcular dado que no se habían si quiera diseñado todas las unidades del juego.

LA FIGURA MÁS IMPORTANTE DE «WARCRAFT III»

Sin duda alguna, la figura más importante de «Warcraft III» será el héroe de nuestro ejército pues llevará a cabo funciones propias de él, como dirigir las tropas o llevar a cabo misiones en busca de objetos mágicos. Perder el héroe significará condenar nuestra ciudad a la perdición pues al no existir dirigente para nuestro ejército, lucharán de forma alocada. Podremos conseguir que se unan más héroes si aumentamos nuestros recursos y fama.

«Warcraft III» dejó a todo el personal asombrado por su enorme calidad aún en su precario estado

MENOS UNIDADES, PERO MÁS ESPECIALIZADAS

La principal y más destacable reforma será el aumento del género JDR en el juego. Los ejércitos que manejaremos serán mucho más reducidos. De hecho, constarán de un héroe y ocho unidades más. En cada nivel podremos controlar hasta cuatro héroes, siempre que consigamos el poder y el renombre necesarios como para atraerlos a nuestras filas. Lo que a primera vista puede hacernos caer en la errónea idea de una



Los gráficos de «Warcraft III» estarán realizados a base de polígonos texturizados, con un grado de calidad sorprendente.

excesiva simpleza de desarrollo, al final vemos que no es así, pues aparte del héroe que tiene además de las muchas habilidades que trae de serie, otras tantas que deberá cultivar durante la aventura –y que son, por ejemplo, el liderazgo, que determinará el número de unidades que puede controlar cada uno de los integrantes básicos de las escuadras–, contará con otras habilidades propias que tendremos que mejorar para hacerlos más efectivos en combate. ¿Cómo? Con entrenamiento o práctica en la lucha real.

El desarrollo de las ciudades se simplificará considerablemente, pues lo que pretenden en Blizzard es centrar el aspecto estratégico en las batallas, no en la construcción de los edificios. Aparte del objetivo principal –cómo no, derrotar al enemigo–, existirán una serie de misiones que nos darán, en caso de realizarlas con éxito, objetos mágicos o ayudas que manejará el héroe del grupo aventurero y que aumentarán su poder en combate, haciéndolo más difícil de derrotar o más demoledor en sus golpes. El interfaz de usuario se simplificará también sensiblemente, sobre todo, para evitar el incesante cliqueo y selección de personajes que sufríamos en «Warcraft» y «Warcraft II». En «Warcraft III» tendremos en la parte inferior izquierda de la pantalla una serie de retratos de los héroes que tenemos y, debajo de ellos, las unidades que están a su órdenes. Así, cuando pinchemos sobre una de dichas ventanas, todos los integrantes de la escuadra perteneciente al héroe seleccionado serán también elegidos, con lo que el movimiento del ejército será mucho más rápido e intuitivo y nos permitirá planear rápidamente acciones de evasión, ataque o emboscada. Por supuesto, se podrán seleccionar unidades por el método antiguo pero, por descontado, este nuevo método es mucho más eficaz.

Un programa que promete –sobre todo para los seguidores de la saga–, pero al que todavía le queda mucho camino que recorrer antes de que lo podamos ver producido.



LLEGA UNA NUEVA FACCIÓN

Disponible en la página oficial de Blizzard (www.blizzard.com) se encuentra un fabuloso y espectacular vídeo de presentación de «Warcraft III». De forma soslayada y, sin embargo, decisiva por los restos desmembrados del orco y el humano que mientras luchaban fueron testigos del nacimiento de una nueva raza, lo que pretende mostrarnos la compañía programadora es que un tercer ejército entra en conflicto. ¿Quién sabe si alguno más?



El interfaz de «Warcraft III» se está haciendo lo más intuitivo y sencilo posible, para que ello redunde en la jugabilidad.

• Compañía: **BLIZZARD/SIERRA STUDIOS** • En preparación: **PC** • Género: **JDR**

Diablo II

Los primeros

Durante dos horas nos sentimos privilegiados por ser los primeros en jugar a «Diablo II» en su versión completa no testeada

Dado que todo lo que se podía decir de «Diablo II» ya se había dicho meses atrás, solamente quedaba por ver una prueba fehaciente de lo que hasta ahora habían sido únicamente promesas. Dicho y hecho; nos presentaron al equipo de testeo del juego: un grupo de cerca de treinta personas jugando de manera ininterrumpida, a la caza del "bug" que notificarían al equipo de programación para solventarlo. Por unos momentos nos sentimos inmersos en el meollo del asunto y comprendimos la razón del retraso en su lanzamiento: «Diablo II» debe ser perfecto.

Pero sí, sí señores, podemos decir con orgullo que el grupo de corresponsales europeos que nos adentramos en el complejo Blizzard fuimos los primeros en disfrutar de la versión completa de «Diablo II». Como si de un quiero y no puedo, de un aperitivo para abrir el hambre, o de una muestra fehaciente de cómo ponerle los dientes largos a alguien se tratara, los señores de la compañía, teniendo al frente al genio Bill Ropper, nos reunieron ante ocho ordenadores para probar aquella maravilla durante ¡¡Dos horas!! ¿Cómo se puede permitir hacernos esto? ¡Qué ganas de dejarnos con la miel en los labios! Disfrutamos todos de lo lindo, descubrimos aquello que esperamos, pero fueron las dos horas más cortas de nuestra vida, sobre todo cuando a la pregunta de "¿Cuándo podremos tener un «Diablo II» producido en nuestras manos?" la respuesta generalizada y tajante fue "Cuando lo hayamos terminado".

Cabizbajos y taciturnos dimos por concluida una presentación de la que esperábamos algo más palpable dado el estado tan avanzado en el que se encontraba el juego, y de la que solamente recibimos nuevas pantallas y material gráfico para seguir con la boca hecha agua hasta que se suponga finalizado el producto.

C.F.M.

LOS CINCO HÉROES DE DIABLO II

Durante el viaje tuvimos la oportunidad de manejar todos y cada uno de los personajes de «Diablo II». Cada uno en su estilo es enormemente poderoso y las posibilidades que tenemos, igual de variadas que sus habilidades. Por supuesto, el estilo de juego a llevar con cada uno diferirá diametralmente.



• El Necromántico, a pesar de no ser muy diestro en las artes del combate cuerpo a cuerpo, cuenta con la ayuda de las huestes de no-muertos que puede invocar en los niveles más bajos y, en los más altos, de la posibilidad de lanzar espíritus contra sus enemigos, absorber sus almas en su propio provecho o incluso hacer estallar cadáveres cuales bombas de tiempo.



• El Bárbaro, contará con su fuerza bruta, sus músculos de acero y su determinación para abatir a sus adversarios. Sus gritos son capaces de provocar pavor y el endiablado manejo de su hacha aterroriza incluso al más valiente.



• El Paladín tiene a su lado el poder de su fe y las bendiciones de la deidad a la que adora que vendrán en forma de auras con diferentes efectos protectores, para reducir el índice de daño de los ataques enemigos y ofensivas, para provocar daño o confusión. Además, es un excelente guerrero.



• La Amazona, entrenada en el manejo de la lanza y las armas de proyectiles se mostrará rápida como el viento, grácil como la gacela y, sobre todo, mortal como la cobra, además tiene en su haber gran cantidad de trucos de supervivencia, incluso en los lugares más inhóspitos.



• La Hechicera, maestra de los elementos, conseguirá enfocarlos y condensarlos y, en un solo gesto de fuerza de voluntad, hacer que se desboquen sobre el incauto enemigo. La fuerza del cielo, el fuego y el hielo, formarán sus poderosos hechizos.



Incluye Grabadora Cd's valorada en 44.900 ptas.
YEAR 2000
FINANCIACION
FORMULA 010
10 MESES - 0% INTERESES
PHILIPS
179.900 ptas.
AIT PIII 500
POWERD BY PHILIPS
• Intel® Pentium III® 500
• Placa base Chip Set Intel® 810
• Tarjeta de sonido Intel®
• Tarjeta de video 4 Mb. 3D Intel®
• Disco duro 6,4 Gb.
• Dimm 64 Gb.
• Monitor Philips 105E
• Grabadora Philips 4x4x24
• 3 años de garantia.
Impresora
Lexmark Z31*
1200x1200 ppp.
24.900 ptas.
*Regalo Joystick valorado en 3.000 ptas.
NO TE QUEDES COLGADO...
...Conéctate a
TOYS R US
Multimedi@
CENTURY XXI
P.V.P. 30.995 PTAS.
ALFABETO ESP./ING.
P.V.P. 5.995 PTAS.
POWER PC
P.V.P. 25.995 PTAS.
VTECH
PITAGORIN MASTER
P.V.P. 14.995 PTAS.
DON RATON
P.V.P. 14.995 PTAS.
MEGA RATON PLUS
P.V.P. 14.995 PTAS.

Originales imprescindibles para tu colección.

La colección DE VIDEOJUEGOS 2000

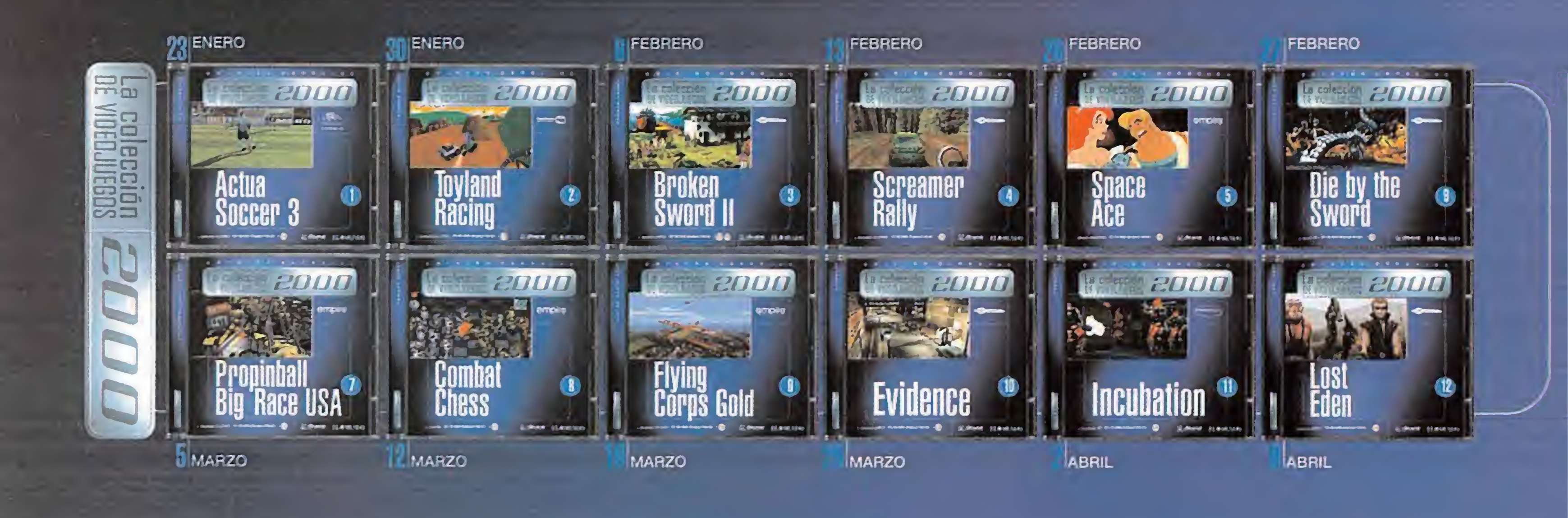
EDICIÓN ESPECIAL

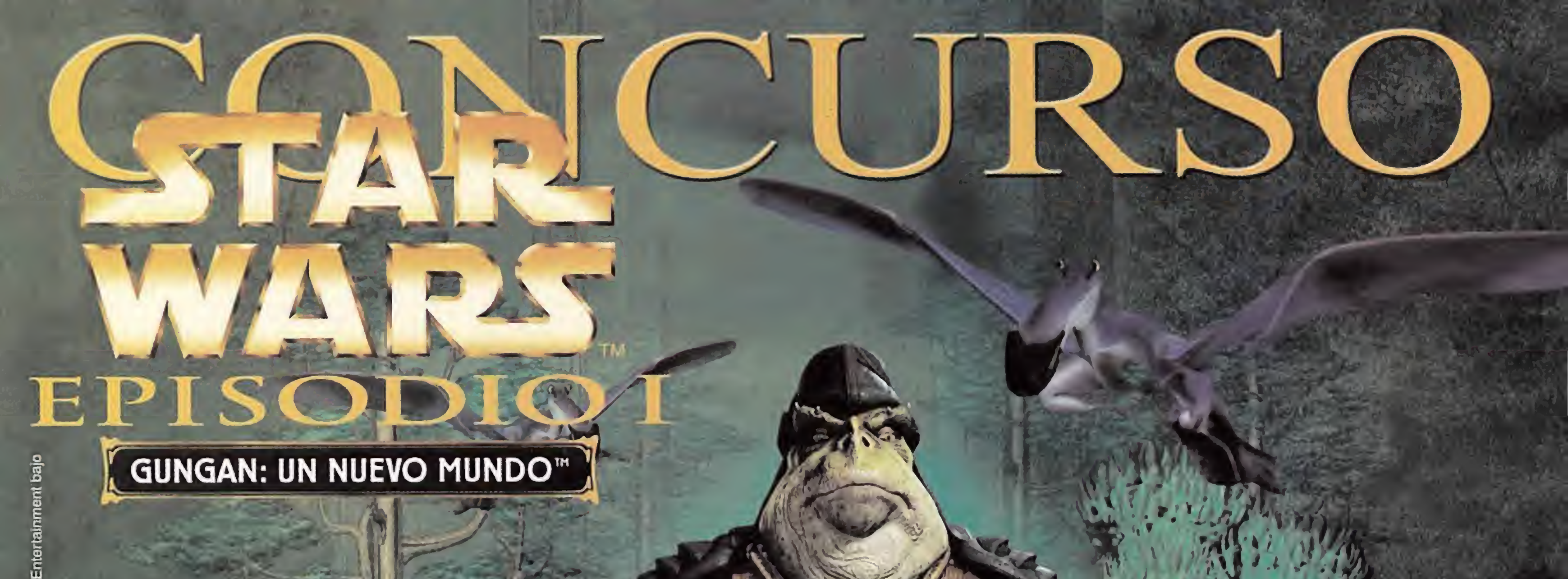
EL MUNDO

dinamic

(Una edición especial que no puedes dejar pasar)

Dinamic Multimedia y EL MUNDO presentan la Colección de Videojuegos 2000, una selección exclusiva de los mejores títulos de todos los géneros: deporte, simulación, aventura, acción... Originales que no pueden faltar en tu colección.





LLEGA A TU PANTALLA UN MUNDO DE CRIATURAS FANTÁSTICAS

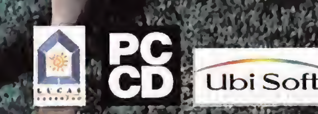
CONTESTA A ESTAS PREGUNTAS Y GANA ESTE FABULOSO JUEGO

SORTEAMOS 25 JUEGOS STAR WARS: EPISODIO I - GUNGAN: UN NUEVO MUNDO

1. ¿A qué especie pertenece la criatura principal que aparece en la carátula del Videojuego?
   a) Gungan
   b) Reptiles
   c) Aves Rapaces

2. ¿Cómo se llama la enciclopedia viviente que informa sobre las insólitas formas de vida?
   a) El libro Gordo de Petete
   b) Kresch
   c) Espasa Alpe

3. ¿En qué inhóspita luna de Star Wars tiene lugar el juego?
   a) Endor
   b) Tatooine
   c) Naboo



BASES DEL CONCURSO " GUNGAN"

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "GUNGAN."
2.- De entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerán VEINTICINCO que ganarán un juego GUNGAN: Un Nuevo Mundo (PC). El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 26 de Diciembre de 1999 hasta el 25 de Enero de 2000.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 28 de Enero de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Marzo de la revista MICROMANÍA.
5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: UBI SOFT y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN.

NOMBRE y APELLIDOS:
DIRECCIÓN: C.POSTAL:
LOCALIDAD: PROVINCIA: TELF.:
RESPUESTAS: 1: 2: 3:



















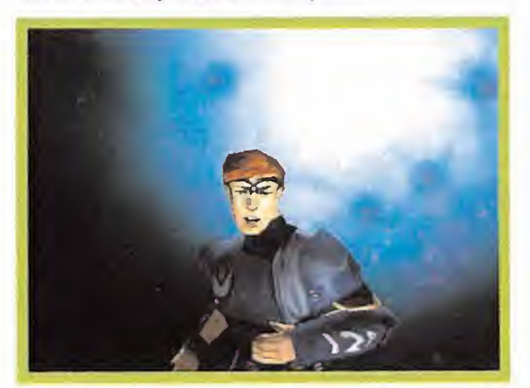




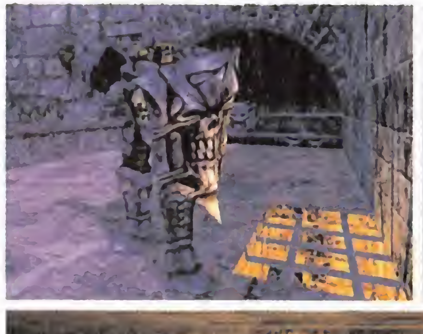



CHAMPION
FERODO



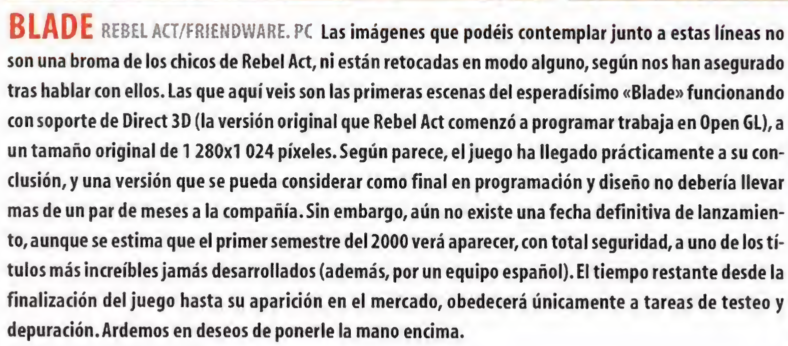



INTERNATIONAL HALL









BLADE REBEL ACT/FRIENDWARE. PC Las imágenes que podéis contemplar junto a estas líneas no son una broma de los chicos de Rebel Act, ni están retocadas en modo alguno, según nos han asegurado tras hablar con ellos. Las que aquí veis son las primeras escenas del esperadísimo «Blade» funcionando con soporte de Direct 3D (la versión original que Rebel Act comenzó a programar trabaja en Open GL), a un tamaño original de 1 280x1 024 píxeles. Según parece, el juego ha llegado prácticamente a su conclusión, y una versión que se pueda considerar como final en programación y diseño no debería llevar mas de un par de meses a la compañía. Sin embargo, aún no existe una fecha definitiva de lanzamiento, aunque se estima que el primer semestre del 2000 verá aparecer, con total seguridad, a uno de los títulos más increíbles jamás desarrollados (además, por un equipo español). El tiempo restante desde la finalización del juego hasta su aparición en el mercado, obedecerá únicamente a tareas de testeo y depuración. Ardemos en deseos de ponerle la mano encima.








4 WHEEL THUNDER KALISTO. DREAMCAST Finalmente, Kalisto ha fijado para Marzo el momento del lanzamiento de su primera producción para Dreamcast, «4 Wheel Thunder». Tras una serie de importantes cambios en su diseño, que afectaron a la estética y opciones del juego, a nivel general, e incluso de nombre (antes era conocido como «Xeleration»), los todoterrenos y "pick ups" se han convertido en los protagonistas de esta producción.

Las distintas competiciones que ofrecerá, y que se sitúan en circuitos exteriores e "indoor", procuran sacar el máximo partido al engine que utilizará el juego, y que en la compañía aseguran que es capaz de gestionar más de medio millón de polígonos a una velocidad constante de 60 fps.

Cuatro tipos diferentes de vehículos a disposición del usuario, y hasta tres posibilidades de mejora por cada uno de ellos, es parte de las opciones que ofrecerá «4 Wheel Thunder», que contempla todo tipo de competiciones, contra cuatro oponentes, incluyendo también el modo multijugador con pantalla partida para dos usuarios.






GUNSHIP III MICROPROSE. PC La fecha es Abril del 2000. En ese momento la tercera entrega de «Gunship» verá la luz. Centrado en tres modelos diferentes de helicópteros de ataque y estrategia, que utiliza habitualmente el ejército estadounidense, el AH-64D Apache, el AH-1W Cobra y el RAH-66 Comanche, además incluirá, como principales alternativas para opciones de multijugador (aunque no están confirmados), el Hokum y el Havoc rusos. «Gunship III» está basado, técnicamente, en el engine que se utilizó para desarrollar «M1 Tank Platoon 2», aunque se han realizado modificaciones que afectan, principalmente, al rango de visión y optimización general gráfica. La versión final del juego también incluirá efectos atmosféricos variables, nuevos tipos de misiles, etc. Uno de los aspectos que de incluirse –no existe una confirmación oficial, aún– podrían resultar más atractivos, sería la posibilidad de conectar en red «M1 Tank Platoon 2» con «Gunship III», para desarrollar partidas en modo cooperativo.

¡ PORFA MAMÁ, CÓMPRAME LA EXPANSIÓN !

HALF-LIFE

OPPOSING FORCE

EXPANSIÓN OFICIAL DE HALF-LIFE: ELEGIDO JUEGO DEL AÑO EN MÁS DE 50 PUBLICACIONES INTERNACIONALES.

NUEVA CAMPAÑA PARA UN SOLO JUGADOR

NUEVOS MAPAS MULTIJUGADOR-NUEVAS ARMAS-NUEVOS PERSONAJES







HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA
Avda. de Burgos 9, 1º-of 2, 28036 Madrid
Tel: 91 383 26 23, Fax: 91 383 24 37
www.havasinteractive.es





HANG SIM WILCO/UBI. PC Ubi Soft sorprende, una vez más, con el anuncio de un título realmente original, basado en la simulación de vuelo en aviones ultraligeros y alas delta. Aunque no es la primera vez que un simulador ofrece opciones de estas características, sí es el primer proyecto centrado exclusivamente en este tipo de modelos de vuelo. «Hang Sim» está siendo desarrollado por Wilco, y ofrece, como se puede comprobar por las imágenes adjuntas, una excelente calidad técnica y un alto nivel en el apartado gráfico. Aunque aún es pronto para asegurar que el realismo y jugabilidad puedan estar a la altura –nunca mejor dicho– de otras facetas como las mencionadas, todo apunta a que la compañía responsable está echando el resto para que así sea. «Hang Sim» es un juego que puede resultar todo un hallazgo, en un género que parece estar dominado por los títulos de ambientación bélica.

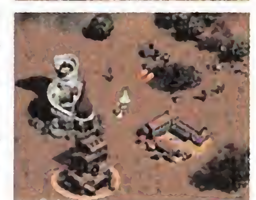




MAJESTY CYBERLORE/HASBRO. PC Cyberlore Studios, cuyos integrantes poseen un curriculum en el que figuran títulos como «Warcraft», «Deadlock» o «Heroes of Might & Magic III», está trabajando en el desarrollo de «Majesty», que Hasbro planea lanzar en el primer trimestre del 2000. «Majesty» es un juego, como se puede imaginar después de los títulos mencionados, que se enclava en el género de la estrategia con componentes de rol, y en el que asumimos el papel del monarca de un reino que debe hacer crecer su poder y expandir su gobierno sobre un territorio inexplorado, presuntamente hostil y poblado por criaturas desconocidas. «Majesty» utilizará los habituales ingredientes del género: exploración, combate, construcción, gestión de recursos, hechizos, etc. Según parece, el componente multijugador será uno de los más importantes en el conjunto.







DUKE NUKEM FOREVER 3D REALMS. PC Es el momento de decir, como ya adelantamos en el pasado número de Micromanía, que «Duke Nukem Forever» está cada vez más cerca. Los múltiples rumores sobre su posible cancelación –habida cuenta del tiempo transcurrido sin noticias del juego– se han quedado en eso, rumores. 3D Realms asegura que el título estará mucho antes de lo que se pueda pensar.

No es algo que pueda resultar tan extraño, si se sabe que incluso el equipo que estaba trabajando en «Prey» –lo de que éste pueda estar cancelado, ya es bastante más probable– dejó todas sus tareas para colaborar en el desarrollo de la nueva entrega de «Duke». Los constantes cambios de diseño, engine, programadores y colaboradores parecen haber llegado a su fin, según las noticias procedentes de la compañía. Ahora, sólo resta esperar a que confirmen una fecha de lanzamiento pues, de momento, y en su línea habitual, 3D Realms se limita a decir que «Duke Nukem Forever» estará disponible "cuando esté acabado".

CAMPEONATO EUROPEO
DE VELOCIDAD SONIC

CON

Reebok
DMX



Españolitos como tú me duran 1 minuto 26,4 segundos.



¿Estás preparado para enfrentarte al resto de Europa desde el salón de tu casa? ¿Eres lo bastante rápido como para convertirte en el Campeón de Europa de Sonic, y ganar una consola Dreamcast, diseñada especialmente para la ocasión? Presentamos el Campeonato Europeo de Velocidad Sonic. Bájate una pista especial Reebok desde la página principal de Sonic e intenta ser el primero en recoger todas las zapatillas. Envía tu récord y comprueba regularmente tu clasificación en la tabla. Visita Dreamarena o la página principal de Sonic Adventure para más información sobre las bases de este campeonato.

La promoción finaliza el 14 de enero del 2000. 1 minuto y 26 segundos = 1 internet beat.

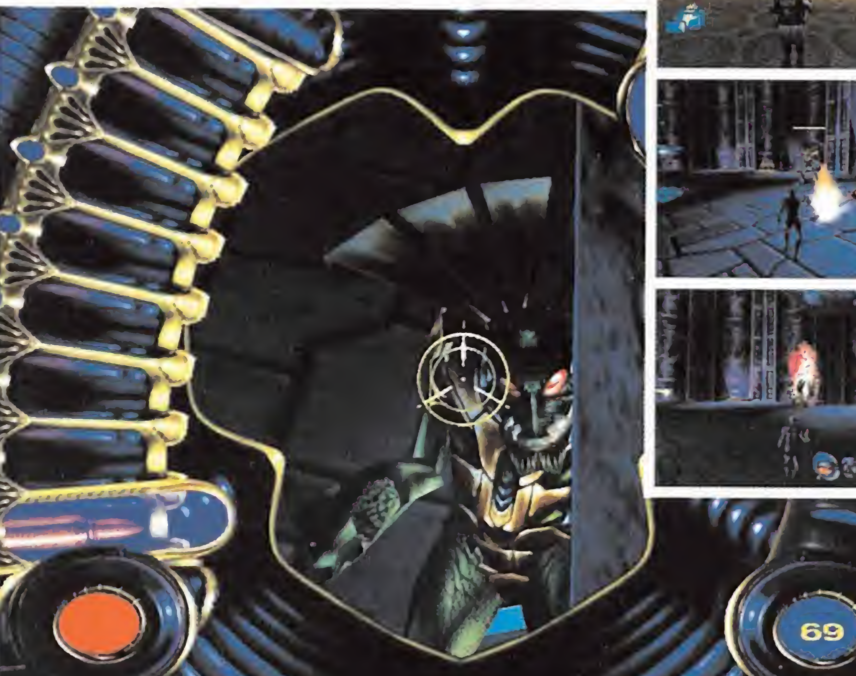
www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492





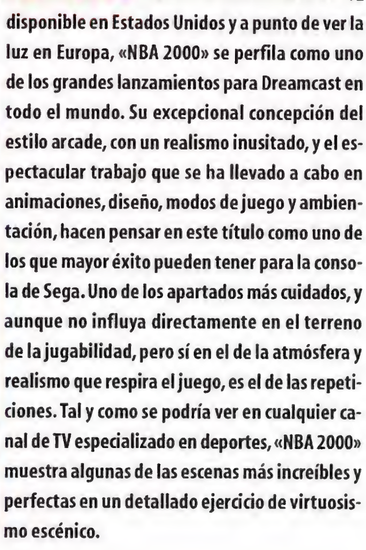
MDK 2 BIOWARE/INTERPLAY VIRGIN. PC/DREAMCAST Hace escasas fechas Greg Zeschuk, presidente de Bioware, que fue entrevistado por Micromanía hace unos meses, visitó España para presentar de manera oficial, en nuestro país, el inminente lanzamiento de «MDK 2». Por vez primera, la similitud en un juego entre versiones de PC y consola –Dreamcast– resulta asombrosa. La calidad gráfica, jugabilidad, detalles y posibilidades de ambas son prácticamente idénticas. Además, el entusiasmo puesto por Bioware en el desarrollo –su afición por la versión original del juego es pública y notoria– están consiguiendo que «MDK 2» sea algo más que una nueva entrega, sin limitarse tan sólo a aprovechar el tirón del nombre. La necesidad de jugar con los tres personajes principales, Kurt, el dr. Fluke y Max, el perro maravilla, otorgan a «MDK 2» la suficiente variedad y posibilidades, como para que se convierta en mucho más que un digno sucesor.



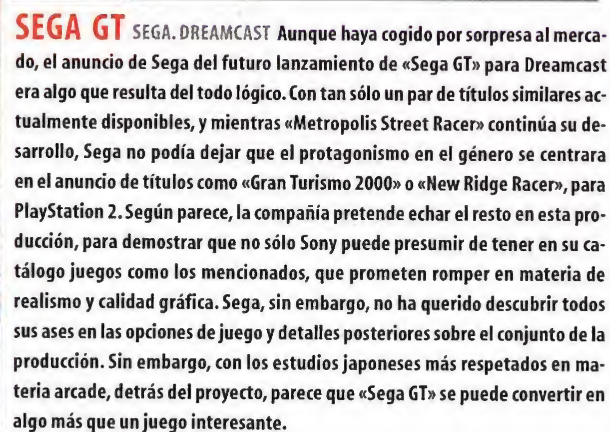




NBA 2000 SEGA SPORTS. DREAMCAST Ya disponible en Estados Unidos y a punto de ver la luz en Europa, «NBA 2000» se perfila como uno de los grandes lanzamientos para Dreamcast en todo el mundo. Su excepcional concepción del estilo arcade, con un realismo inusitado, y el espectacular trabajo que se ha llevado a cabo en animaciones, diseño, modos de juego y ambientación, hacen pensar en este título como uno de los que mayor éxito pueden tener para la consola de Sega. Uno de los apartados más cuidados, y aunque no influya directamente en el terreno de la jugabilidad, pero sí en el de la atmósfera y realismo que respira el juego, es el de las repeticiones. Tal y como se podría ver en cualquier canal de TV especializado en deportes, «NBA 2000» muestra algunas de las escenas más increíbles y perfectas en un detallado ejercicio de virtuosismo escénico.



SEGA GT SEGA. DREAMCAST Aunque haya cogido por sorpresa al mercado, el anuncio de Sega del futuro lanzamiento de «Sega GT» para Dreamcast era algo que resulta del todo lógico. Con tan sólo un par de títulos similares actualmente disponibles, y mientras «Metropolis Street Racer» continúa su desarrollo, Sega no podía dejar que el protagonismo en el género se centrara en el anuncio de títulos como «Gran Turismo 2000» o «New Ridge Racer», para PlayStation 2. Según parece, la compañía pretende echar el resto en esta producción, para demostrar que no sólo Sony puede presumir de tener en su catálogo juegos como los mencionados, que prometen romper en materia de realismo y calidad gráfica. Sega, sin embargo, no ha querido descubrir todos sus ases en las opciones de juego y detalles posteriores sobre el conjunto de la producción. Sin embargo, con los estudios japoneses más respetados en materia arcade, detrás del proyecto, parece que «Sega GT» se puede convertir en algo más que un juego interesante.






SLAVE ZERO ACCOLADE/INFOGRAMES. PC/DREAMCAST Retrasos y más retrasos. Cambios y más cambios. El desarrollo de un nuevo engine. En estas tres frases se resume lo que ha sido la vida de un título como «Slave Zero» en el último año. Pero, por fin, parece que en Marzo estará disponible, tanto para PC como para Dreamcast. Así, al menos, nos lo han confirmado en Infogrames. Y la verdad es que todo apunta a que el retraso, como se suele afirmar, merecerá la pena. «Slave Zero» ha sufrido una modificación casi radical en su diseño, exceptuando la idea original de manejar a gigantescos monstruos mecánicos, y numerosas innovaciones se han incluido en la acción final, siendo el nivel de interacción con el entorno una de las más llamativas. Además, Ecstasy, el engine de «Slave Zero», permite que grandes partes de los escenarios "cobren vida", ofreciendo un entorno animado y que incorpora gran calidad en sus detalles.

Con motivo del lanzamiento al mercado norteamericano de «Asheron's Call» y debido al recién creado triunvirato de juegos de rol on line, formado por aquellos que todos conocéis, hemos creído justo y necesario el llevar a cabo una minicomparativa entre ellos, para desvelar al lector aquellos puntos en los que sobresalen y ayudarle así en la decisión de comprarse uno u otro.

¿Qué juego me compro?

A continuación os ofrecemos un cuadro con las, a nuestro parecer, características más importantes de todo juego de rol on line. Como se podrá comprobar a simple vista, cada uno de ellos da el campanazo en un punto en concreto, con lo que nuestra elección dependerá de aquello que queramos conseguir de un juego. «Ultima Online», «Everquest» o «Asheron's Call». La puja comienza:

JUEGO	Ultima Online	Asheron's Call	Everquest
REQUERIMIENTOS	Pentium 133 MHz, 16 MB de RAM, 500 MB de disco duro, módem 28,8 K.	Pentium 166 MHz, 32 MB de RAM, 500 MB de disco duro, tarjeta aceleradora (Direct 3D, Glide, OpenGL), módem 28,8 K.	Pentium 166 MHz, 32 MB de RAM, 500 MB de disco duro, tarjeta aceleradora (Direct 3D, Glide, OpenGL), módem 28,8 K.
MISIONES	Sí	Sí	Sí
RAZAS	No	Sí	Sí
CLASES	No determinadas	Sí	Sí
COMPONENTES PARA MAGIA	Sí	Sí	No
SERVIDORES EN EUROPA:	Sí	No	No
VENTA EN ESPAÑA	No	No	No
COMPRA DE INMUEBLES	Sí	No	No
COMPRA DE MASCOTAS	Sí	No	No
DIFERENTES VISTAS	No	Sí	Sí
ATAJOS DE TECLADO	Sí	Sí	Sí
EXPANSIONES	Sí (Second Age)	No	Próximamente
FIABILIDAD DE CONEXIÓN	Media	Baja	Alta
RAPIDEZ DE CONEXIÓN	Media-baja	Muy baja	Alta
RESUMEN	Es el más antiguo de los tres, es bidimensional, pero se pueden comprar casas, barcos y mascotas. Además, se puede crear un personaje herrero, carnicero, carpintero o pescadero, por poner algunos ejemplos y sin que tengan que luchar nunca, convertirlos en personajes poderosos.	Tiene el sistema de juego más complicado de dominar de los tres. Al tener solamente tres razas nos vemos muy limitados en nuestras opciones cuando creamos el personaje, pero hay que admitir que estas tres razas las explota al máximo de sus posibilidades.	Básicamente, «Everquest» se limita a conseguir el mejor armamento y armadura para matar al monstruo más poderoso y así subir de nivel más rápidamente. A pesar de que hay oficios como sastre o pescador, al final todo se dirige hacia lo mismo.
NOTA FINAL	89	87	89

Nos decantamos a favor de los dos primeros, y con la misma nota, por razones completamente diferentes. A favor de «Ultima Online» porque es el más completo. Es mucho más rol, por así decirlo. «Everquest» es más espectacular, goza de una mejor conexión y es fácil e intuitivo de comprender y de manejar, aunque no de dominar. «Asheron's Call», dentro de que es un gran JDR on line, tiene en su contra el hecho de que a pesar de ser el último en salir al mercado, no ha sabido subsanar los errores de los otros y, si bien tiene una calidad gráfica similar a la de «Everquest», no ofrece tantas opciones como «Ultima Online».

Magallanes

Para participar en esta sección podéis mandar vuestras cartas a la siguiente dirección: Hobby Press S.A. MICROMANÍA, ZONA ON LINE, C/Pedro Teixeira 8, 5º planta. 28020 Madrid
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ON LINE
También podéis mandar un e-mail al buzón: *zonaonline.micromania@hobbypress.es*

DUDAS SOBRE ASHERON'S CALL

Quisiera resolver algunas dudas sobre este juego. La primera es que según tengo entendido solo se vende en EE.UU., al menos de momento. ¿Se va a vender también en España? Si es así, ¿para cuando?, y también, ¿existe o existirá algún servidor para Europa?

Alejandro Sánchez. E-Mail.

RESPUESTA: Pues por el momento, no hemos conseguido sonsacarle ninguna de las dos preguntas a los responsables de Microsoft aquí en nuestro país, pero seguiremos intentándolo, a la par que los convencemos si es que la respuesta es negativa, pues sería una gran pena no disponer directamente de este título, sino teniendo que comprarlo por otros medios alternativos.

BUGS DESDE EL EXTRANJERO

Nos llega este bug de «Ultima Online» desde el extranjero. Esperemos que el equipo de Origin lo solucione cuanto antes pues puede suponer el saqueo de más de una vivienda:

Con el nuevo patch incluido en «Ultima Online», hay una nueva manera de "lootear" las casa de tu vecino. Aunque solamente funciona con las casas públicas o aquellas que tienen la puerta de entrada abierta. Si tienes la suerte de vivir en las cercanías de uno de estos tipos de casa, estás de enhorabuena, pues usando la frase "I wish to release this" y seleccionando los objetos bloqueados de la casa del vecino, podrás liberarlos, con lo que estarán a tu completa disposición. La única protección contra este bug es cerrar la puerta, si no lo haces así, tu casa está abierta a las intenciones de cualquier desaprensivo.

Dr.TwisTer

ANUNCIO EN PRIMERA PLANA

Nuestro lector y amigo Santiago Campillo, alias Psyco, nos pide que publiquemos este anuncio acerca de uno de los juegos que ha aparecido comentado en esta sección. Nosotros, todo lo que sea fomentar el juego on line y crear grupos de españoles en la red de redes, encantados, así que, dicho y hecho:

Saludos lectores de Micromanía. Os hago una llamada para que vengais a «Tibia», que apareció comentado en la Zona On line del número 56. Ahí encontraréis un mundo persistente parecido al de «Ultima VII» y con un precio bastante más asequible que el de «Ultima Online» y «Everquest», pues es ¡¡totalmente gratis!! Venid y apuntáos a la cofradía española Los Avatares de Plata (también conocida como la hermandad española de «Tibia») Contaréis con nuestra ayuda en vuestros comienzos en este mundo. Los españoles tenemos que hacernos respetar; en la hermandad, por ahora, somos pocos, pero espero que crezcamos pronto en número. Para más información mandad un mail con vuestras preguntas a:

santiago_c_b@mx3.redestb.es

La página de «Tibia» de la que podréis bajar todo lo necesario para disfrutar del juego es:

HTTP://TIBIA.FORWISS.UNI-PASSAU.DE/E_INDEX.HTML

¡¡¿A qué esperáis?!!

PSYCO "Maestro de la magia"



MALA CONEXIÓN

Hola a todos. Lo primero daros la enhorabuena por la que, para mí, es la mejor revista de juegos para PC (aunque se podría mejorar, sobre todo añadiendo más parches).

El motivo de mi consulta es haceros unas preguntas que seguro que mucha más gente se estará haciendo ahora mismo. Ahí van:

- Hace unos 3 meses decidí entrar en el "maravilloso" mundo de Internet. Ya había oído hablar de lo mal montado que estaba aquí en España, pero la verdad es que está mucho peor de lo que me pensaba. Desde que empecé a navegar he estado intentado jugar una partida on-line, y no ha habido manera. Para jugar al «Quake II» he probado el Gamespy, MSZone, Heat, Wireplay, Mplayer, etc., y no he podido jugar una partida "decente". ¿Qué me falla? Tengo conexión gratuita, pero no voy a hacer publicidad, y un módem de 33 k. ¿Mejoraría con un 56 k? ¿O sólo mejoraría si me pusiese una RDSI?

- El otro día vi en las noticias que Telefónica ya tenía disponible la Tarifa Plana y por 4.000 pts al mes. Así que llamé. Pero me dijeron que ese era el precio para los proveedores, no para los usuarios finales. Que si quería tarifa plana tenía que hablarlo con mi proveedor de Internet. Además la tarifa plana es sólo para ADSL. Y ahí va la pregunta: ¿Me podéis explicar de qué va todo el rollo éste del ADSL? ¿Es tan rápido como dicen? He leído en internet que el acceso básico (el más económico) alcanza 256 k. ¿Es cierto, o nos quieren dar gato por liebre? Pero de todas maneras, sólo hay un proveedor que lo tiene disponible. Y la tarifa mensual es de 9.300 ptas. Que para los demás internautas no sé, pero a mí me parece bastante caro.

Gracias por vuestro tiempo.

PD: Y a ver si ponemos unos cuantos parches más, que parece que les tenéis alergia.

Javi Navarro, Alicante.

RESPUESTA: El problema que tenemos a la hora de conectarnos a un sistema de juegos on line como los que enumeras no es de hardware ni periféricos, ya que en este aspecto andamos igualmente servidos que los americanos y demás extranjeros privilegiados. El problema es la distancia a la que se encuentran los servidores que ofrecen dicho servicio (por regla general están en el otro continente allende el Atlántico), con lo que nuestra señal siempre se quedará por detrás de la de los usuarios más cercanos. El segundo problema consiste en el limitado soporte de nuestras líneas telefónicas, que no están preparadas para sostener un proceso de datos tan numeroso como el de todos los internautas españoles pues, al no haber un "caño" (nombre con el que se conoce al cableado) propio y personal para los usuarios de Internet, sino que lo compartimos con el teléfono normal, es lógico que acabe saturándose y, claramente, vaya más lento.

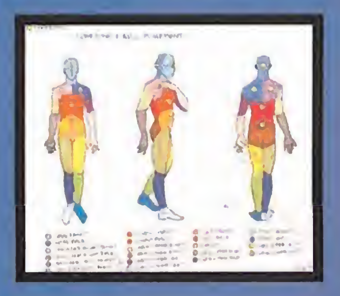
Con la RDSI mejorarías la situación, pues este sistema de conexión sí utiliza un cableado propio, menos frecuentado, aunque el precio de instalación y mantenimiento es bastante mayor.

En cuanto a la tarifa plana, ciertamente, depende del servidor de Internet del que contrates sus servicios, pero la verdad es que hoy por hoy, no es algo rentable para el usuario particular.

Soldier of Fortune

La nueva producción de Raven puede llegar a pasar a la historia del software por ser, con toda probabilidad, el último juego de acción 3D que se basará en el engine de «Quake II». Y toda la experiencia acumulada no sólo por este equipo de desarrollo, sino por todos aquellos que han utilizado la tecnología desarrollada por id Software parece haber sido aplicada y depurada la máximo, para que este "adiós" sea a lo grande, pues «Soldier of Fortune» parece ser uno de los juegos más sólidos que hemos visto en el género.





La optimización de los recursos del engine de «Quake II», encuentra uno de sus mejores ejemplos en lo que en Raven han dado en denominar "gore zones", esto es, las zonas de impacto diferenciadas que cada modelo 3D tiene representadas. El detalle que esto implica tanto en la realización del modelo en sí, como en la complejidad de la programación que requiere para que los resultados sean los deseados, es difícil de cuantificar. Es un aspecto, en cualquier caso, que en el equipo de desarrollo han tenido muy claro desde el primer momento. Los primeros bocetos de las áreas susceptibles de ser heridas dan muestra de ello. Todo ello no redunda sino en el realismo, espectacularidad e incluso la propia jugabilidad, pues la posibilidad de sólo herir, no matar, se tiene muy en cuenta para poner en práctica diversas estrategias en el juego, según la situación lo requiera.



El uso del motion capture como base para las distintas animaciones, obtiene unos resultados magníficos.

El último **gran héroe**

Nadie se esperaba un título como «Soldier of Fortune», pero el E3 de 1999 deparó no pocas sorpresas y algunas tan agradables como la que Raven nos tenía preparada. Cuando Micromanía pudo contemplar por primera vez el proyecto que este equipo se traía entre manos, no pudimos por menos que quedarnos sorprendidos ante lo que aún es posible hacer con un motor 3D y una tecnología que, según nos dice la teoría, se está quedando obsoleta a ojos vista. Nuestra charla en Los Ángeles con los responsables nos desveló algunos de los secretos que, en el apartado técnico, Raven estaba potenciando para sacar el máximo partido posible al trabajo de id. Sin embargo, «Soldier of Fortune» no representa tan sólo la culminación de una de las más importantes tecnologías de los últimos años. Por muchos motivos, sobre todo el diseño de acción que el equipo de desarrollo ha puesto en práctica, hay que advertir que «Soldier of Fortune» va a levantar ampollas.

EL ÚLTIMO ESLABÓN

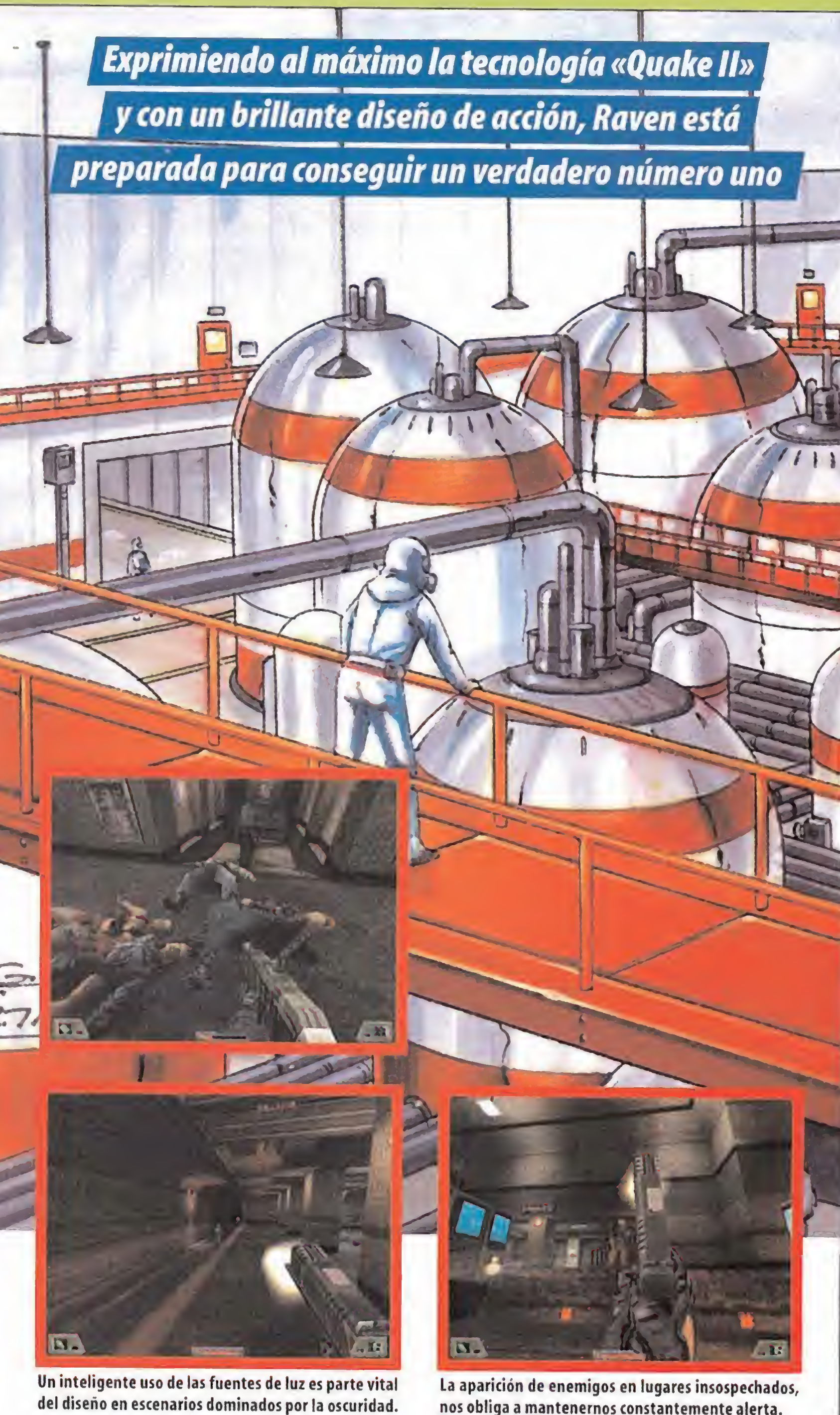
Hace escasas fechas tuvimos acceso a una versión muy reducida, pero jugable y operativa al 100%, de «Soldier of Fortune», compuesta por cuatro niveles que daban una ligera idea de cómo el producto final aparecerá en el mercado y de lo que podrá ofrecer al usuario. Pero, para ir por partes y no confundir a nadie, dejemos bien claro que el juego de Raven será, puramente, un título de acción, sin más. Aunque para hacer honor a la verdad, deberíamos decir que sí será algo más; muy posiblemente, uno de los mejores de su género, mientras nadie demuestre lo contrario.

«Soldier of Fortune» tiene como punto de partida, cuando menos curioso, adaptar la licencia de una revista bastante popular en los Estados Unidos, del mismo nombre. La misma se dedica a eso que tanto gusta al amigo americano, como son las armas y diversos reportajes sobre acciones militares en diversos puntos del globo, así como de fuerzas de elite de ejércitos de todo el mundo. Es una base como otra cualquiera. Quizá.

En la práctica, esta licencia ha servido a Raven para obtener una profusa documentación sobre todo tipo de armamento real, y aplicarlo a la acción del juego como uno de los pilares del diseño global. Un diseño que, como ya se ha mencionado, haciendo uso de la tecnología de «Quake II», lleva ésta a sus máximas consecuencias. Raven no sólo se ha limitado a depurar ciertos detalles y aspectos para que se acomoden a la perfección a lo que tenían en mente para su proyecto, sino que ha reprogramado partes enteras del motor. Por ejemplo, todo lo referente al uso de multitexturas permitiendo, según el caso, una o dos pasadas de textura más por polígono, de lo que el engine original permite. De este modo se está consiguiendo una calidad y un detalle gráfico realmente impensable hace poco más de un año. Y no ha sido el único apartado modificado.

Varias de las misiones de «Soldier of Fortune» están situadas en exteriores, algo

Exprimiendo al máximo la tecnología «Quake II» y con un brillante diseño de acción, Raven está preparada para conseguir un verdadero número uno

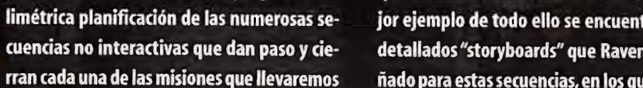


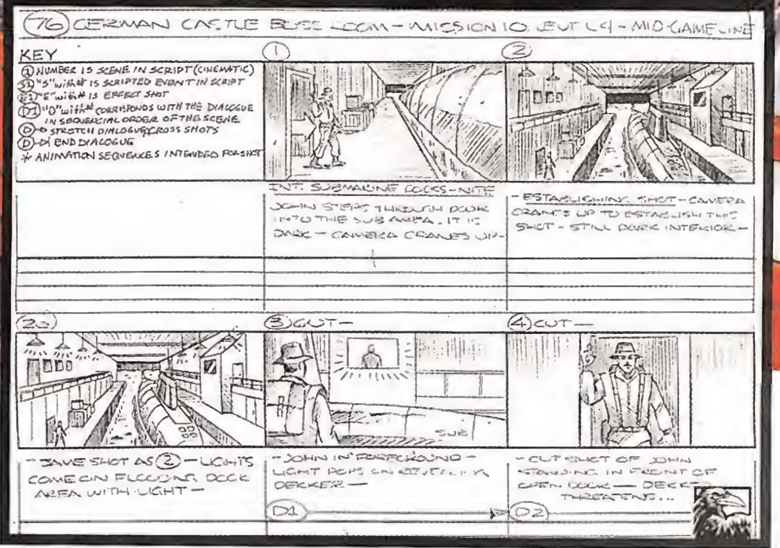
Un inteligente uso de las fuentes de luz es parte vital del diseño en escenarios dominados por la oscuridad.

La aparición de enemigos en lugares insospechados, nos obliga a mantenernos constantemente alerta.

Perfecta planificación

La cuidada trama de «Soldier of Fortune» ha exigido de los diseñadores del juego una milimétrica planificación de las numerosas secuencias no interactivas que dan paso y cierran cada una de las misiones que llevaremos a cabo. A veces, durante la acción en tiempo real también surge alguna escena intermedia que acentúa la intensidad dramática. El mejor ejemplo de todo ello se encuentra en los detallados "storyboards" que Raven ha diseñado para estas secuencias, en los que se puede observar cómo nada se ha dejado al azar.





para lo que el engine de «Quake II» no fue diseñado. Así, en Raven se han visto obligados a optimizar la gestión de polígonos hasta el límite, para ofrecer escenas realmente espectaculares, y no sólo en la acción en tiempo real, puesto que se mostrarán numerosas secuencias no interactivas, basadas en el motor del juego.

Mención aparte merece el apartado de las animaciones. Además de mostrar unos movimientos extremadamente realistas, basados en el uso de tecnología de "motion capture", la variedad de los mismos es inmensa. Sin embargo, lo más llamativo en este punto es el diseño de los modelos 3D que han realizado en Raven. El engine ha sido modificado también para se reconozcan diversas zonas de impacto en cada modelo, de modo que será posible herir, no sólo matar, y el personaje en cuestión responderá al daño precisamente en la parte de su cuerpo que haya recibido la herida. Esto implica que el comportamiento (la IA) de cada personaje se ve afectada también por la acción real del jugador. Aunque, muy posiblemente, casi todo quede codificado como "script", la verdad es que los resultados prácticos son alucinantes, con soldados que procuran huir, aunque sea arrastrándose, o bien se ocultan, piden ayuda, etc. Eso por no mencionar otros detalles tan sutiles y edificantes como la posibilidad de desmembramientos, de tirotear un cadáver y contemplar como el cuerpo se estremece con cada impacto, como si fuera real... Bien, como se comentó, «Soldier of Fortune» puede levantar ampollas. Y, desde luego, la violencia será uno de los apartados más acusados, pues el nivel es bastante elevado e, incluso, desagradable en ciertas ocasiones. Pero nadie ha dicho que la guerra sea agradable, ¿cierto?

Son sólo unos ejemplos, a modo ilustrativo. La punta del iceberg, en pocas palabras.

Pero hemos hablado de «Soldier of Fortune» como un título en que, sobre todo, destacará el diseño de acción. Y, ¿qué se puede mostrar de nuevo en el género, con una tecnología ya conocida, por muy depurada que esté? Siendo sinceros, prácticamente de todo.

OPERACIONES ENCUBIERTAS

«Soldier of Fortune» propone adoptar el papel de un comando especial. Uno de esos soldados especializados en operaciones encubiertas encargadas por el alto mando de algún país poderoso –es fácil imaginar cuál– que, de manera oficial, no puede realizar ningún tipo de incursión militar en ciertos puntos conflictivos, y que son abandonados a su suerte en caso de encontrarse con algún contratiempo serio. No se llega a la clasificación de mercenario, pero está bastante cerca.

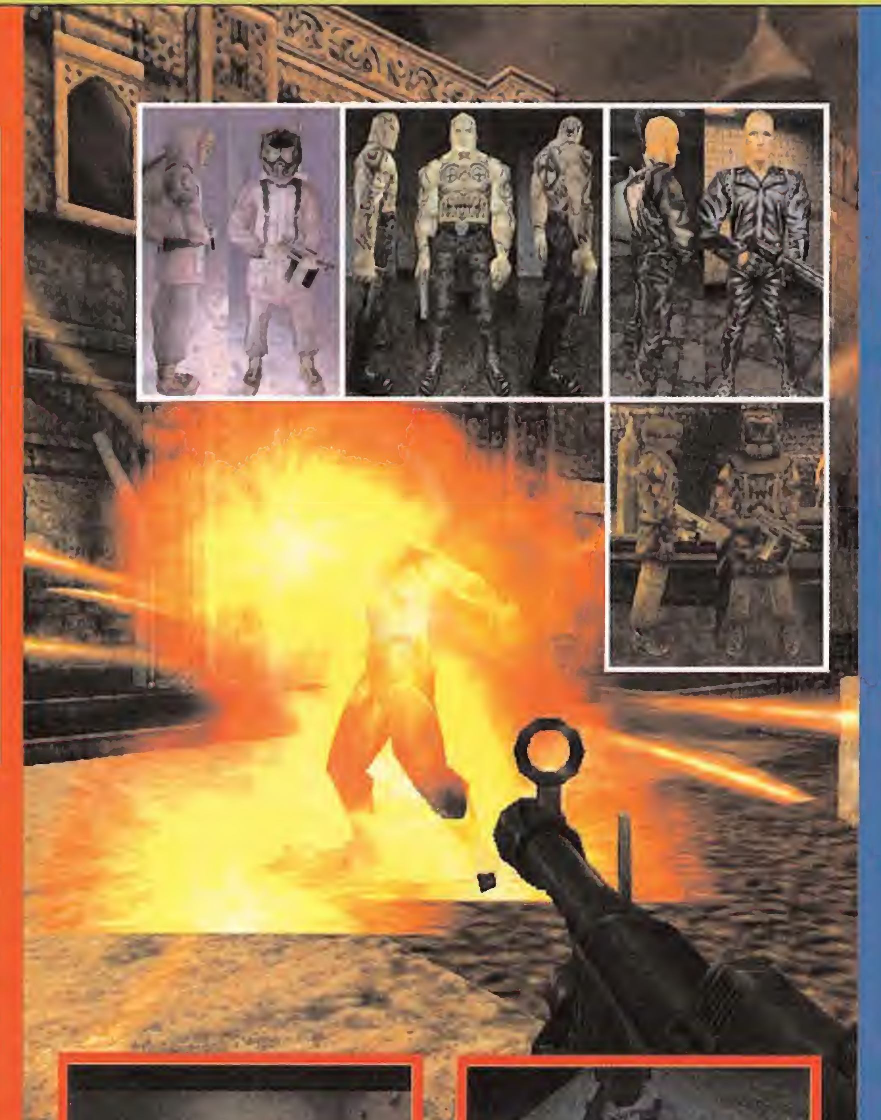
La acción se dividirá en distintas fases, ambientadas en muy diversas zonas del planeta y en las que nuestros objetivos variarán enormemente. Sin embargo, la aparente desconexión entre una misión y otra –se supone que independientes–, acabará viéndose deshecha por un nexo común que, finalmente, desvelará gran parte del complejo argumento que Raven ►

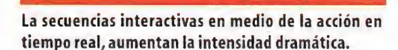
Sí, hay violencia





No lo vamos a negar. Es más, ya lo avisamos desde el principio. «Soldier of Fortune» es el típico ejemplo de violencia en un juego de ordenador. Y precisamente en eso, en un juego. Como muy bien dicen en Raven, "ni más ni menos violento que cualquier otro juego, pero quizá más explícito". En cualquier caso, y para aquellos espíritus sensibles, parece que la versión final del juego incluirá la posibilidad de desactivar ciertos efectos sanguinolentos, así como de reducir el nivel de violencia, lo que viene a decir que se podrá disfrutar de todo lo bueno del título son tener que rasgarse las vestiduras por ello. Sin embargo, no será la versión original que en Raven han diseñado. Al fin y al cabo, con apartados de diseño denominados "gore zones", ¿qué nos esperábamos?





La secuencias interactivas en medio de la acción en tiempo real, aumentan la intensidad dramática.

Algunas fases del juego se desarrollan en exteriores, lo que ha obligado a depurar el motor 3D al máximo.

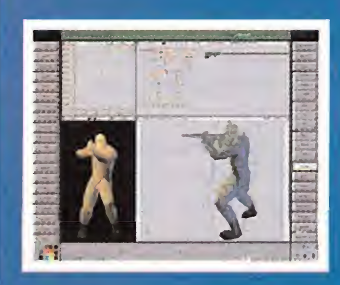
ha creado para el juego. Como buen especialista en llevar a cabo tareas imposibles, nuestro protagonista contará con el más sofisticado armamento existente, que deberá emplear de manera óptima según el tipo de encargo que haya recibido. Infiltrarse en alguna base enemiga, robar algún documento u objeto, eliminar a algún personaje relevante y molesto... Casi siempre la consigna será la discreción y procurar pasar inadvertido. Pero en la práctica esto será casi imposible. De nuestra habilidad, reflejos y sangre fría, dependerá casi siempre el éxito. Precisamente el tema del armamento es uno de los aspectos más llamativos de «Soldier of Fortune». ¿Por qué utilizar objetos reales, documentación real, violencia (casi) real, en pocas palabras? Antes hemos mencionado alguno de los detalles que demuestran lo gráfico que será el juego en determinados aspectos. Pero pese a la inspiración de ciertos detalles sacados de la vida real, hay que hacer especial hincapié en que, precisamente, se trata de un juego. En palabras de los miembros de Raven, «Soldier of Fortune» no es más ni menos violento que otros muchos títulos, tan sólo es más explícito. Más sangriento, si se quiere. Más dañino para algunas sensibilidades, por no mostrar extraterrestres, zombies o cualquier otra criatura fantástica, y en su lugar poner delante de nuestros ojos escenas que –pese a su exageración– pueden ocurrir en cualquier lugar y en cualquier momento: acciones terroristas, secuestros, ejecución de rehenes, encarnizadas escaramuzas, sangrientos enfrentamientos..., crudos como la realidad de una guerra. Quizás, y precisamente por lo exagerado de algunas de las escenas, es fácil tomarse «Soldier of Fortune» como lo que será, un entretenimiento, pero también nos tememos que surgirán –siempre lo hacen– algunas voces que con un tono poco menos que apocalíptico advertirán de lo perniciosos que son los videojuegos para la salud. En fin, entrar en polémicas no creemos que sea beneficioso para «Soldier of Fortune», pero al menos lo vamos avisando.

F.D.L

Casi vivos




Para conseguir los resultados deseados en la combinación del diseño preliminar de los modelos con los resultados finales, en animaciones y movimientos, en Raven han echado mano –como en muchos otros juegos de diversos géneros– del "motion capture" como el sistema idóneo para alcanzar el nivel de realismo que la acción requiere. «Soldier of Fortune» es de esos escasos ejemplos en que si se quiere herir al enemigo en alguna parte concreta de su cuerpo (cualquier parte), se puede hacer, y observar una reacción que se ajusta a lo que se podría esperar, como un salto, una caída, o que el personaje en cuestión se echa mano al hombro, la pierna, etc. Pocas veces se ha visto algo parecido, desde luego.




ALUCINARÁS CON LAS NUEVAS AVENTURAS GRÁFICAS DE HERCULES

Una aventura gráfica en la que HERCULES entra a formar parte de GUILLEMOT CORPORATION.
Una historia que hará que la tecnología más avanzada corra por los circuitos de tus nuevas tarjetas gráficas.
Así que ya lo sabes, con la gama de tarjetas gráficas de HERCULES tus aventuras serán diferentes.

3D PROPHET DDR-DVI

SÓLO PARA LA ÉLITE DEL 3D

Elijas la tarjeta aceleradora que elijas siempre tendrás lo mejor para tus juegos y películas DVD. Sea cual sea tu elección tendrás una tarjeta con 32 MB de RAM y toda la potencia de la tecnología NVIDIA.



- Tecnología TNT2 M64
- Alto rendimiento 2D/3D a cualquier resolución
- 8,5 millones de triángulos por segundo



TV OUT

- TNT2 Ultra
- Salida TV
- Memoria "hyperveloz" SGRAM
- 9 millones de triángulos por segundo



TV OUT

- GeForce 256
- Salida TV
- 4 motores gráficos
- Nuevos efectos de última generación
- 15 millones de triángulos por segundo



TV OUT

DVI OUT

- GeForce 256 DDR
- Salida TV
- Salida DVI digital, "la puerta al futuro"
- Memoria DDR que multiplica la velocidad y potencia del chipset
- 15 millones de triángulos por segundo

HERCULES ES UNA DIVISIÓN DE

Guillemot CORPORATION

www.guillemot.com

Busca nuestros productos en:







Star Trek: Hidden Evil

Un nuevo cuaderno de bitácora

Activision nos presenta con «Star Trek: Hidden Evil» lo que podría ser la continuación de «Star Trek: Insurrección», la película que tuvo un éxito bastante respetable en nuestro país, y fuera de nuestras fronteras.

La aventura que nos propone nos situará casi un año después de los sucesos del filme. El Enterprise tiene que regresar al planeta Ba'ku, para definir el origen de una especie de campos de energía que emergen desde lo más profundo de la tierra. Sin quererlo, la tripulación de la nave se ve envuelta en una conspiración que involucra a los Son'a y los Romulanos, como principales partícipes de ella, pues ambos buscan apoderarse de dicha fuente de energía.

En el juego controlaremos a Ensign Sovok, un humano de gran inteligencia entrenado entre los Vulcanianos, que es enrolado en la Federación bajo las órdenes del capitán Jean Luc Picard que comanda el todopoderoso Enterprise.

La expedición al planeta será llevada a cabo por el mismísimo capitán, el comandante Data y nosotros, con lo que podremos interactuar con ellos en todo momento. Hablar a través de los intercomunicadores y buscar apoyo moral o consejos a la hora de llevar a cabo cualquier acción.

La inteligencia artificial de los personajes controlados por la máquina está siendo muy trabajada, tanto de los enemigos, como de los aliados, y sabrán cómo reaccionar en todo momento, dependiendo de las acciones que llevemos a cabo.

No sólo deberemos ser hábiles en el manejo de nuestro personaje a lo largo y ancho del entorno, mientras buscamos pistas o combatimos, sino que también deberemos agudizar nuestros cinco sentidos y nuestra perspicacia, pues los enigmas serán más "puñeteros" que cualquiera de los que hayamos podido ver en otro título de la serie. No sólo por su manera de ser presentados, sino también porque la solución de los mismos estará muy lejos de ser realizable a la primera y, solamente, mediante pistas, podremos descubrir la manera de llevarlos a cabo.

«Star Trek: Hidden Evil» será el primer juego de la saga cuyos gráficos sean tridimensionales, en tiempo real. Esto aumentará el realismo del juego alarmantemente, sobre todo si tenemos en cuenta la libertad que el juego nos dará a la hora de movernos por los escenarios, ya sean las instalaciones del Enterprise o los parajes inhóspitos de los diferentes planetas que visitemos, algo que en las aventuras anteriores teníamos más bien vetado al momento del juego en el que nos encontrásemos.

Los personajes tendrán una calidad de movimiento bastante buena y los escenarios gozarán de un nivel de detalle sorprendente; casi podría decirse que serán idénticos a los de la serie y las películas, así como las batallas de naves, que se desarrollarán de manera completamente fiel.

Dado que el título tendrá todos los derechos de «Star Trek», dispondrá también de los efectos de sonido que a todos los seguidores de la saga, nos resultan tan familiares. Jugable como ningún otro «Star Trek», este «Hidden Evil» se merecerá un lugar destacado en la juegoteca de cualquier Trekkie. Veremos.

C.F.M.


Los combates se realizarán en tercera persona, por lo que tendremos que aprender a controlar con seguridad a nuestro personaje, salvo en el caso de perecer ante cualquier amenaza con la que nos enfrentemos.



En todo momento podremos decidir la intensidad de disparo de nuestro Phaser, desde un impacto que sólo aturdirá, hasta otro capaz de desintegrar por completo a nuestro objetivo.

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

Uno de los juegos más bonitos que veréis en N64.
Un diez para la imaginación de los diseñadores.
Nintendo Acción Valoración: 95/100

Tan solo hace falta una palabra para definirlo: Genial.
Hobby Consolas Valoración: 95/100

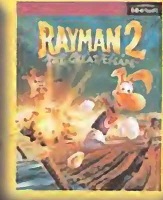
Grande entre los grandes
SuperJuegos Valoración: 94/100

El mejor juego de los últimos años.
Pc Manía



CORRE, ESCAPA...
¡¡LOS PIRATAS TIENEN A TUS AMIGOS!!













UBI SOFT S.A. Crta. de Rubí, 72-74, 3a planta, 08910 Sant Cugat del Vallès, Barcelona. • Tel: 902 11 78 03 • http://www.ubisoft.es

Las 24 horas de LeMans

Tras debutar en PlayStation, la clásica competición de las 24 horas de LeMans está a punto de llegar al PC para deleite de los empedernidos del volante. Sí, hasta ahora muchos han alardeado de esta condición, pero realmente hay que serlo para estar 24 horas seguidas, en tiempo real, pilotando prototipos en la más famosa carrera del automovilismo de resistencia.



La cámara de circuito y las repeticiones mostrarán desde los mejores ángulos el desarrollo de la carrera.

Los elementos complementarios se están elaborando con todo detalle para ir más allá de lo decorativo.



La perspectiva subjetiva desde el capó del coche será la más adecuada para disfrutar de la velocidad.

Vive el mito

Todos los años en el segundo fin de semana de junio sólo se habla de una cosa en el mundo del motor: las 24 horas de LeMans. Es el acontecimiento automovilístico más conocido en todo el mundo y sólo se le acercan en popularidad el Gran Premio de Mónaco de Fórmula 1 y el rally París-Dakar. Más de 70 años contemplan a este histórico certamen, escenario de carreras míticas, tragedias y un dramatismo incomparable, no en vano es la competición del motor más veces llevada al cine.

En la historia del software de entretenimiento han aparecido varios títulos basados en ella, pero éste es el primero que cuenta con la licencia oficial del organizador y, por supuesto, con las prestaciones de la más avanzada aceleración 3D. La licencia oficial se ya se deja ver en la precisión topográfica y visual del circuito de LeMans y en el rigor de la normativa y las reglas durante toda la carrera.

ARCADE Y SIMULACIÓN

El primer punto de interés es saber si la versión PC se decantará hacia la simulación o irá más bien por los derroteros del arcade. Ambos modos de juego están presentes en la beta que hemos podido probar, y la simulación nos hace concebir francas esperanzas de que se están poniendo cantidades industriales de realismo a todos los niveles, especialmente en el diseño de los coches. Entre las tres categorías, GT2, GT1 y prototipos, suman más de 70 modelos realizados con todo detalle tanto en las líneas de unas carrocerías repletas de elementos aerodinámicos como en las recargadas decoraciones de cada equipo. Cada coche está modelándose con más de 500 polígonos, una cifra impresionante que explica la espectacularidad de los accidentes, con multitud de efectos visuales acompañados de trozos de chapa volando por los aires y unos tremebundos desperfectos en las carrocerías.

Toyota, BMW y Panoz son algunos de los equipos que estarán disponibles y podrán ficharnos, porque en el juego no sólo existirá las 24 horas de LeMans. Antes del gran acontecimiento, y durante toda una temporada, habrá varias carreras en las que deberemos demostrar nuestra valía para convencer a los mejores equipos, que nos ofrecerán suculentos contratos y coches más potentes. De esta forma podremos ir pasando de categoría hasta llegar a LeMans como piloto oficial de un prototipo.

INTENSO Y MUY JUGABLE

Las primeras pruebas en el circuito de LeMans en el modo simulación muestran una electrizante respuesta dinámica del coche, con violentas frenadas y un agarre en curva de lo más deslizante, típico de un tracción trasera con tanto caballaje desbocado. En definitiva, el punta tacón –aquí aplicado como no pisar bruscamente ni el freno ni el acelerador– y un contravolante casi continuo y directo serán las características de un pilotaje sumamente intenso y con acusado carácter "racing". Ya en carrera, no creáis que

Las primeras pruebas en el circuito de LeMans en el modo simulación muestran una electrizante respuesta dinámica del coche, con violentas frenadas y un agarre en curva de lo más deslizante

Todos los modelos que se presentarán en el juego gozarán de todo lujo de detalles fieles a los reales.

Los derrapes y contravolantes estarán a la orden del día, tal y como les ocurre a los pilotos en la realidad.

El uso de la aceleración 3D, por medio de Glide y Direct 3D parece que va a ser sorprendente.

por tratarse de una competición de resistencia la acción es aburrida o sistemática, porque la gran cantidad de participantes, más de 48 simultáneamente en pista, hace que los adelantamientos sean casi continuos, no podréis bajar la guardia ni un segundo. La elevada inteligencia artificial de los pilotos controlados por el ordenador será un aliciente más para que las 24 horas pasen volando.

En una prueba tan exigente como las 24 horas de LeMans, la configuración mecánica cobra una importancia decisiva: elegir los neumáticos y calcular el gasto de combustible para determinar la cantidad de fuel a repostar en cada parada serán las tareas más complejas e imprescindibles a realizar antes de la carrera. Menos mal que los datos de telemetría nos ayudarán mucho en la laboriosa puesta a punto de un vehículo que tiene que aguantar un día completo sin dar problemas y evitando en lo posible las paradas imprevistas. La estrategia de entradas a boxes para repostar y cambiar neumáticos suele decidir el ganador de la carrera.

A LA ÚLTIMA

Poco podemos adelantar acerca de los apartados técnicos porque la beta estaba demasiado verde como para aventurar nada al respecto, pero los programadores ya han afirmado que para esta versión de ordenadores compatibles no se limitarán a convertir el código de PlayStation, y están empleando lo último en Direct3D y Glide para conseguir una sensación de velocidad atómica y unos efectos visuales impresionantes a resoluciones de 1 600x1 200.

Las partidas miltijugador de hasta 16 jugadores en red, sonido DirectSound3D con EAX y soporte Force Feedback completan la lista de atracciones de «Las 24 Horas de LeMans», un juego que por fin estará a la altura de tan extraordinaria competición.

A.T.I.

De sol a sol

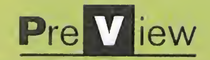
«Las 24 horas de LeMans» aporta algo nuevo con respecto al resto de los simuladores sobre ruedas, porque la recreación de un día entero de competición necesita el máximo de realismo en la representación del transcurso del tiempo, y lo consigue mediante unos efectos de luz dinámica alucinantes. Nos ha sorprendido comprobar cómo durante la mañana luce un sol cegador y, según van transcurriendo las horas, los sombreados empiezan a alargarse, mientras los fondos y la iluminación de todo el circuito se atenúa. El circuito sigue siendo el mismo, pero parece transformarse por completo al caer la noche. A eso de las siete de la tarde ya es imprescindible encender las luces del coche y la conducción se convierte en una penitencia para nuestra visión. En la competición real son varios pilotos los que se turnan para conducir el coche a lo largo de las 24 horas, una situación que en el juego se quiere trasladar mediante la grabación de la partida, aunque se está estudiando permitir un número máximo de partidas salvadas para preservar la dureza de tener que pilotar ocho horas seguidas sin descanso.











Evolva

A veces, es complicado para un equipo de desarrollo recién nacido el hacerse un hueco en el cada vez más difícil mercado, por lo que suelen existir dos vías claras de adentrarse en la "jungla" del videojuego como un novato. O se establece una prioridad técnica afrontando un género de reconocido éxito (shoot'em up, estrategia), o bien se adopta una originalidad máxima, a fin de impactar con un concepto lo más novedoso posible. Pero sólo en contadas ocasiones es posible encontrarse con un juego como este «Evolva», capaz de aunar la máxima originalidad con una tecnología sorprendente.





Los ataques en formación, sobre todo contra enemigos de gran tamaño, resultan indispensables en el juego.





Las diferentes habilidades que se van adquiriendo, nos permitirán abrir caminos ocultos en cada mundo.

Adaptarse o morir

Los primeros y tímidos contactos de Computer Artworks con la prensa especializada, dispuestos a mostrar su "criatura" al mundo, tuvieron lugar en la última edición del E3. Allí, «Evolva» era presentado en sociedad como un título que resultaba tan original, que ni la avalancha de nuevos proyectos mostrados en la mencionada feria pudo conseguir que se pasara por alto un título de una compañía prácticamente desconocida en los juegos para PC. Tan original, incluso, que resultaba complicado definir al mismo juego.

Computer Artworks, hasta la fecha, no había desarrollado nada parecido a un juego de ordenador. Su único bagaje en el mundo del ocio interactivo se limitaba a un salvapantallas («Organic Art») con el que, eso sí, ya dejaron bien a las claras que el diseño artístico era lo suyo. Pero, desde luego, la duda ante las posibilidades de éxito del proyecto «Evolva» no era pequeña.

Combinemos unos ligeros toques de estrategia con una acción que sólo en ocasiones se vuelve desenfrenada, añadamos unas cuantas gotas de un estilismo claramente único y de sobrecogedora belleza, unamos a ello un concepto basado en la evolución acelerada de unas criaturas diseñadas para la guerra, y tendremos los ingredientes básicos para el cóctel perfecto.

Puesto que la idea original del programa «Evolva» parte de los conceptos más básicos de la, cada vez más en boga, ingeniería genética, parece complicado trasladarla a un juego de ordenador y que, además, resulte algo que sea divertido.

Aunque en un estilo muy diferente de diseño y puesta en práctica, la única vez que algo parecido se ha intentado plasmar en un videojuego fue hace algo más de una década, con un título para Spectrum llamado «Deus Ex Machina». Nuestra tarea en este juego era asumir el papel de demiurgo, controlando desde su concepción in vitro, hasta su muerte y pasando por todas las fases de su desarrollo vital, a un ser vivo (todo lo humana que era posible representar a una criatura en un ordenador como el del genial Sir Clive). Pero Computer Artworks, con toda su ambición, no ha pretendido llegar tan lejos.

El ciclo vital de nuestros personajes en «Evolva» puede resultar, muy al contrario, bastante más corto que en aquel juego. Ya que de soldados se trata, con una misión bastante concreta, nuestra tarea es comandar a un grupo de cuatro unidades, los genohunters (cazadores de genes), eliminando a todos los enemigos que nos salgan en el camino y aprovechar sus características genéticas para evolucionar, mutar, adaptarnos al entorno –siempre, siempre hostil– y consumar el objetivo propuesto en cada una de las fases de que constará el juego.

ACCIÓN Y REACCIÓN

Uno de los principales objetivos de Computer Artworks con «Evolva» ha sido potenciar la libertad del usuario. Algo que, en un juego de acción, no parece del todo sencillo si hemos de cumplir unas metas concretas en unos escenarios que, además de su belleza, ofrecen una estructura rígida... ¿o tal vez no? Las variaciones sobre unos elementos definidos pueden ser más elevadas de lo que se piensa a primera vista. La primera versión beta de «Evolva» que Micromanía ha podido probar deja bien a las claras que el hecho de tratarse de una compañía "novata" no implica que Computer Artworks no tenga bien claros sus objetivos. Y el modo de llevarlos a la práctica, claro.

Lo que podría derivar en tan sólo un concepto excesivamente original, está siendo muy madurado y depurado de tal modo que la

Las múltiples posibilidades que brinda la opción de controlar de manera independiente a los genohunters abre insospechadas vías de acción y estrategia a lo largo de todo el juego

Fauna y flora



¿Por qué limitar los desafíos de cada fase y cada mundo a una serie de especies animales de lo más furibundas, cuando el reino vegetal abre unas posibilidades ilimitadas? Dicho y hecho, en Computer Artworks son tan ladinos que no sólo las criaturas animales que encontraremos en cada misión pondrán a prueba nuestras habilidades y reflejos. Diversas especies vegetales, que pueden crecer en muy diferentes condiciones, poseen la capacidad de atacarnos de muy diversas maneras, y cuando menos lo esperemos. Una sencilla colonia de algo parecido a esporas puede explosionar a nuestro paso, o lanzarnos mortíferos ataques de púas venenosas. Son sólo un par de ejemplos, pero en el producto final no queremos ni imaginar cuántas encontraremos.

Sólo para privilegiados

Una muy especial versión de «Evolva», llamada «Evolva Scout», es una de las piedras de toque de la más nueva generación de tarjetas gráficas 3D; aquellas basadas en el GeForce 256 de nVidia. «Evolva Scout» es una versión reducida del juego, y específicamente diseñada para este hardware, que en la práctica triplica la carga gráfica de versiones que funcionen con otros chipset, y que demuestra las posibilidades del nuevo producto de nVidia. Pero no todos podrán tener acceso a «Evolva Scout». Salvo que las cosas cambien, de momento sólo está disponible en un "bundle" de la Annihilator, de Creative Labs. Aunque funciona correctamente en otros modelos también basados en GeForce, como la 3D Prophet, de Guillemot, «Evolva Scout» se convertirá en una pieza de coleccionista para unos cuantos privilegiados.









La recolección del material genético de los enemigos derrotados es imprescindible para nuestra evolución.



El potente engine 3D de «Evolva» gestiona polígonos y texturas de gran tamaño, a gran velocidad.



El componente «gore» del juego no se ha obviado lo más mínimo, siendo impactante en las escaramuzas.

sobrecogedora acción llega a ofrecer una variedad más que notable, sin limitarse a entrar de lleno en el terreno del "shooter". No se trata tan sólo de modificar, en el modo que consideremos más adecuado, el potencial de cada una de nuestras unidades de Genohunters, sino la estrategia que usemos para manejarlos. Todos y cada uno de ellos pueden asumir el papel de jefe del grupo, siendo éste el que el jugador maneja de manera directa. El resto, en base a sus parámetros de inteligencia artificial y de las órdenes que les transmitamos, pueden acompañarnos, defendernos, defenderse, atacar, permanecer estáticos, etc. Cada Genohunter puede ser escogido y modificado al principio de cada misión del modo que más conveniente nos parezca. Podemos desde modificar su color, hasta escoger entre distintos modelos estándar de cazador (fuertes, ágiles, inteligentes, etc.). Y siempre tendremos un objetivo concreto que llevar a cabo, generalmente plasmado en la forma de un gran jefe final.

Tanto los grandes jefes, como el resto de enemigos, son extraños animales, de notable ferocidad, que no dudan en eliminarse entre sí, tanto si son de la misma especie como si no, con tal de llegar hasta su objetivo, es decir, nosotros, y acabar con él. Sus comportamientos, habilidades y forma de atacar y defenderse varían de unos a otros, pero las posibilidades de combinar sus genes en los cuerpos de nuestros Genohunters es lo que abre un mundo insospechado de posibilidades, hasta que llevemos a cada una de nuestras unidades al máximo en la escala evolutiva y de supervivencia del peculiar universo que propone «Evolva».

Según William Latham comentó a Micromanía en el pasado E3, «Evolva», además, quiere abrir un aliciente más a la posibilidad de no repetir una misma partida –o al menos todas sus condiciones– cada vez que se juegue. En teoría, la versión final del juego permitirá almacenar en ficheros las características de los Genohunters, a medida que evolucionen, pudiendo compartir estos datos entre varios jugadores –enviados por e-mail, por ejemplo, tanto en una partida en tiempo real, como de una partida a otra– para comprobar hasta dónde se ha llegado en esta carrera por la adaptación al entorno.

SIMPLICIDAD Y EFICACIA

Para plasmar todo el concepto original de «Evolva» en un producto atractivo, Computer Artworks afrontó el desarrollo del juego en varias etapas. Primero, el problema estribaba en desarrollar un motor 3D lo bastante potente como para que la flexibilidad del

Táctica y formación



Unas pocas teclas, y unas cuantas órdenes sencillas (agruparse, atacar un objetivo, permanecer estático en un punto o acompañar al líder) es todo lo que hace falta para que «Evolva» despliegue su enorme abanico de posibilidades de acción. De conocer el comportamiento del enemigo y de dar las órdenes precisas a nuestros compañeros, es de lo único que dependerá el éxito o fracaso de la misión. Cada fase puede ser superada incluso por un único Genohunter, pero será más que conveniente aprender a manejarse con prudencia, y optimizando al máximo nuestros recursos, para que todo sea lo más sencillo posible.

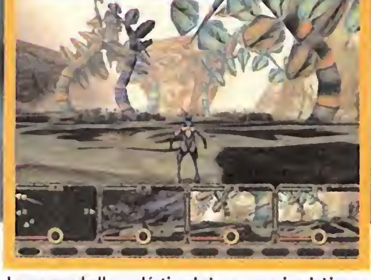


Uno de los aspectos más relevantes de «Evolva» es la calidad técnica, con un motor 3D realmente potente, y un diseño gráfico de lo más impactante





Los habituales grandes "jefes" de final de fase es algo de lo que no se han olvidado en el diseño de «Evolva».



La enorme belleza plástica de los escenarios del juego es uno de los apartados más relevantes del mismo.



En algunos momentos, los mismos enemigos pueden llegar a destruirse entre sí, en su afán exterminador.

diseño fuera la máxima. La excelente dirección artística de Latham está resultando en unos entornos de indudable riqueza gráfica y belleza plástica, en los que es fácil comprobar cómo se ha puesto un énfasis en el diseño de todas las texturas que aparecerán en «Evolva», así como en multitud de efectos especiales, que no hacen sino añadir una nota de calidad sobresaliente al conjunto que elabora Computer Artworks.

Por otro lado, se ha pretendido hacer «Evolva» lo más intuitivo e inmediato que es posible. Así, unos controles típicos de cualquier juego de acción, reducidos al máximo –movimientos, disparos, salto y unas cuantas teclas especiales de comandos y función– es todo lo que se necesita, junto con el ratón, para sumergirse en el universo de «Evolva» y hacerse con él en menos de cinco minutos. La posibilidad de manejar de manera directa a todos los personajes e intercambiar posiciones constantemente, abre también la puerta a la planificación de estrategias básicas de ataque y defensa que añaden variedad y atractivo al conjunto.

Con estos dos pilares, se está construyendo uno de los juegos más sorprendentes que hemos visto en mucho tiempo. La peculiaridad estética del producto no hace sino aumentar el mérito del trabajo que Computer Artworks ha puesto en el diseño de todos y cada uno de los múltiples detalles que lo componen. Extraño, barroco, orgánico, abigarrado a veces, y siempre sorprendente. ¿Hay alguien que pida más a un videojuego?

No debemos pasar por alto otro detalle sumamente importante que se ha podido probar en la versión beta a que Micromanía ha tenido acceso. «Evolva» es uno de los juegos que más y mejor van a utilizar el potencial hardware de aquellos equipos más potentes, disponibles en el mercado. Y no hablamos de una cuestión puramente gráfica, que también. En el caso de «Evolva», el sonido toma un papel muy preponderante. El uso y perfecta gestión de sonido espacial, no sólo es asombroso sino que potencia la jugabilidad hasta límites insospechados. Es más que fácil aventurar las posibilidades de toparnos con ciertos tipos de enemigos al doblar un recodo, sentirlos a nuestra espalda o averiguar por dónde nos puede llegar el próximo ataque que no resulta, gracias a esto, tan mortífero como podría.

En muchos aspectos, se podría llegar a decir que «Evolva» es un juego que adelanta el futuro del diseño de la acción. No se trata únicamente de ser un juego original y rompedor, sino de no fallar en apartados fundamentales como diversión, adicción, realismo y jugabilidad. Por lo que Micromanía ha podido ver hasta ahora, «Evolva» es, pese a su condición de ópera prima, mucho más que una promesa. Puede convertirse, sin lugar a duda, en uno de los grandes títulos del año 2000. Y ya falta muy poco para que aparezca, si Computer Artworks no falla en sus previsiones de desarrollo.

F.D.L.

El secreto de la evolución

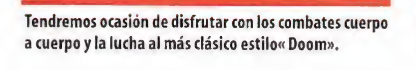


La Posibilidad de mutar y aumentar el potencial, tanto ofensivo como defensivo, de cada uno de nuestros Genohunters, sólo es posible una vez que cada uno de ellos haya recogido la suficiente cantidad de genes enemigos –o incluso de alguno de sus compañeros muertos–, y se haga posible el acceso al "mutador". En esta pantalla, y dependiendo del tipo de genes que esté disponible, podremos escoger entre cuatro alternativas de evolución y mutación. Conseguir el mayor equilibrio entre todas las fuerzas y habilidades es todo un arte, y puede hacer que las condiciones del combate varíen notablemente, facilitando o complicándonos bastante las cosas para el futuro más inmediato. Cada nueva mutación va abriendo una vía distinta para la siguiente, con lo que es fácil imaginar la cantidad de variaciones posibles que pueden existir, teniendo en cuenta que en el comienzo de cada misión también hay que escoger con precisión y cautela a los integrantes de nuestro grupo.

The Nomad Soul

El mundo de los videojuegos ha sufrido un cambio considerable en los últimos años, en los que han aparecido nuevas formas de comprender el entretenimiento, y no siempre todas satisfactorias, intentando combinar géneros, que antes no tenían nada que ver, en un mismo juego.

El aspecto gráfico de «The Nomad Soul» será, a priori, una de sus bazas más importantes, donde se nota el aprovechamiento de las últimas tecnologías



Tendremos ocasión de disfrutar con los combates cuerpo a cuerpo y la lucha al más clásico estilo« Doom».

Éste será el momento en el que se nos indiquen nuestros primeros objetivos a realizar.

Visiones del **futuro**

EIDOS está apostando fuerte estas navidades. A sabiendas de que estas fechas son propicias para dar un fuerte empujón a la empresa, ha decidido realizar una campaña de Navidades a lo grande con el estreno de títulos tan conocidos como «Tomb Raider IV: La Última Revelación», con Core Design a la cabeza, o «The Nomad Soul», el que ahora nos ocupa.

NO ES ORO TODO LO QUE RELUCE

Como hemos dicho anteriormente, existe una tendencia a englobar varios géneros del videojuego en un solo título, y este es el caso de «The Nomad Soul». Básicamente el juego nos presentará una acción 3D en tercera persona, en la que tendremos que encarnar a un personaje que nos pide que poseamos su cuerpo para poder salvar a su mundo, en un entorno futurista en el que también tendremos oportunidad de disfrutar de secuencias de lucha cuerpo a cuerpo o enfrentamientos armados por las calles, aunque la esencia del programa residirá en la interacción con los distintos personajes que nos vayamos encontrando a lo largo de la aventura, y el uso de objetos de los que tendremos que dar buena cuenta.

Los gráficos tridimensionales poseerán un nivel de detalle bastante aceptable, utilizando las últimas tecnologías disponibles para que la animación de los personajes y su integración con los distintos escenarios se realicen de una manera suave y eficaz, lo que será imprescindible, ya que la generación de los efectos especiales en tiempo real –disparos, explosiones, luces...– requerirán de las técnicas 3D más complejas y de la utilización de las aceleradoras de ultimísima generación.

En la beta que hemos podido contemplar la abundancia de naves, androides, edificios y demás en la pantalla provocaba pequeños saltos en la acción que pueden ser debidos a que no era una versión acabada del producto, provocando que la jugabilidad no fuese todo lo buena que cabría esperar de un juego en el que la rapidez de reflejos y la puntería son claves para el buen fin de la aventura, aunque esperamos que en la versión final del juego estos errores se corrijan.

Por lo que hemos podido ver, las animaciones de los personajes no parece que vayan a ser el punto fuerte del juego, ya que no son todo lo reales que cabría esperar, al igual que los combates cuerpo a cuerpo, máxime teniendo en cuenta la cantidad de juegos de lucha en 3D que están intentando abrirse un hueco en el mercado. Cuando hablemos con los distintos personajes que nos podremos encontrar por la ciudad –de marcado aspecto futurista–, las cámaras pasarán a una perspectiva subjetiva, donde la realización y caracterización parece que han sido cuidadas con esmero, ya que los gestos de los ojos, las expresiones faciales y demás contarán con un alto grado de realismo.

LLAMAR A LA JUGABILIDAD

Un aspecto que subirá muchos enteros la realización del programa será la inclusión de la banda sonora, realizada por uno de los más legendarios y aclamados artistas dentro de la escena pop-rock de los últimos años, como es David Bowie, en colaboración con Reeves Gabriel, con temas un tanto futuristas que ayudarán a conseguir una ambientación más realista, aunque en el apartado de efectos sonoros no hemos podido apreciar una rica variedad ni originalidad, lo cual no será uno de los factores que más decidan el éxito o el



Estos carteles nos servirán de información para poder orientarnos en la inmensa urbe.

Las secuencias cinematográficas nos irán desvelando el hilo argumental a medida que avancemos.

El colorido y vistosidad de algunas de las imágenes es digno de mención.

Este portal de luz será el encargado de llevarnos a un mundo totalmente surrealista.

La música es importante

El que la música del juego esté compuesta por un personaje tan conocido a la par que "raro" –desde colaboraciones con Brian Eno a proyectos con Pat Metheny– como David Bowie da una idea de la importancia que le ha querido dar EIDOS a este apartado del juego. Algunos temas nuevos de David Bowie, todos con un marcado tinte tecno, son un aliciente más que suficiente para todos aquellos fans incondicionales del cantante. Además debemos tener en cuenta que esta no es la primera incursión de Bowie en el mundo de los ordenadores, ya que hay un juego en el mercado –de poco éxito, todo hay que decirlo– en el que él es el protagonista principal y la banda sonora está realizada íntegramente por él.

fracaso del programa, y teniendo en cuenta que esto puede ser solucionado.

La inteligencia artificial de los enemigos será bastante aceptable, teniendo una puntería que ni el mismísimo Rambo en persona, lo que a más de uno le puede llegar a desesperar, ya que a pesar de que los enemigos no ofrecerán mucha resistencia a nuestros disparos, su abundancia y su más que molesta precisión aumentarán considerablemente la dificultad del juego, aunque es de destacar el trabajo del engine 3D, que hará que los gráficos, la renderización de enemigos, los efectos especiales y las distintas arquitecturas se mezclen de una forma correcta en nuestro entorno. Los programadores han aunado gran parte de sus esfuerzos en conseguir combinar tres tipos de juego en uno solo, y da la sensación de que no lo han conseguido del todo, pero puede ser que en la versión final del programa nos den una sorpresa. La integración de las secuencias de disparos y de lucha –que parecen iguales– puede desviar al usuario del objetivo del juego que, no olvidemos, se supone que va a presentarse como una aventura 3D en primera persona. Afortunadamente parece que estas secuencias no van a ser muy abundantes. Además, el juego no nos dejará grabar cuando queramos, sino que tendremos un número limitado de partidas, al igual que el inventario, que no nos permite llevar todos los objetos que queramos a la vez, haciendo del juego casi una misión imposible.

La banda sonora, en la que predomina el estilo tecno, ha sido compuesta por David Bowie, que se quedó encandilado con el diseño y estilo del juego la primera vez que tuvo ocasión de contemplarlo

El manejo de nuestro personaje no estaba todo lo depurado que se requiere para un programa de estas características, haciendo que un giro de 180 grados fuese demasiado lento, al igual que las respuestas de disparo, haciendo muy difícil la tarea que tendremos que llevar a cabo de investigación de edificios y pequeñas esquinas, pero suponemos que eso es un error que limarán cuando el producto salga a la calle. Los puzzles que se van a incluir en el juego no parecen muy difíciles, llegando incluso a ser obvios en algunos momentos, lo cual restará un poco de dificultad al asunto, ►

La integración de robots en la vida de los humanos es total, llegando incluso a provocar más de una confrontación.

Un programa que puede llegar a dejar indiferentes a unos, o entusiasmar a otros, pero no parece que vaya a ser la revolución esperada

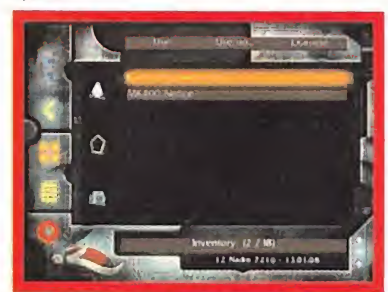
El posicionamiento de las cámaras será uno de lo puntos a depurar de cara a la versión final.

Original Songs & Soundtracks by David BOWIE Reeves GABRELS

La colaboración de Bowie en el aspecto musical se complementa perfectamente con la idea futurista del programa.



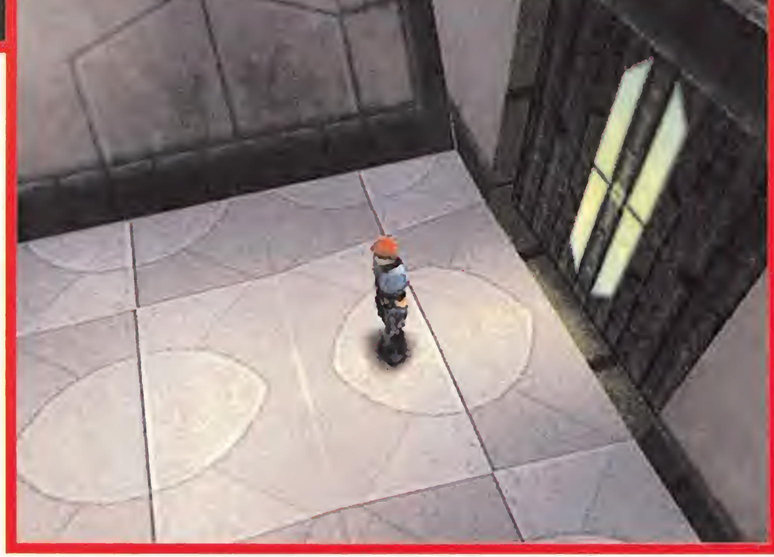
No todos los robots que nos encontremos serán nuestros enemigos. Habrá también algunos que nos intentarán ayudar.



Ésta será la pantalla de nuestro inventario, y estará limitado a un número determinado de objetos.



Los enemigos que nos encontraremos no serán, ni mucho menos, hermanitas de la caridad.



aunque el juego tendrá una extensión considerable y llevará varias horas llevarlo a buen puerto.

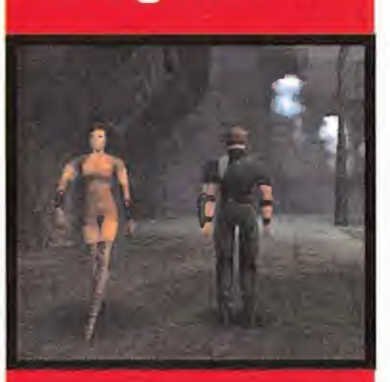
CONCLUSIONES

Después de haber estado probando la versión beta del producto, hemos encontrado algunos fallos que nos hacen reflexionar sobre la idea que teníamos del programa, ya que todas las opciones que pueda presentar están reflejadas sobremanera en este copado mundo de los videojuegos. Incluso hay ciertos errores, tanto de programación como de jugabilidad, que impiden que el usuario final pueda llegar a sentirse a gusto con el juego, aunque, repetimos, es una versión no final y no hay que sacar conclusiones precipitadas.

El intento de combinar tantas cosas en una sola, no parece que vaya a realizarse con todo el éxito que se esperaba, al fin y al cabo. No obstante, «The Nomad Soul» no parece que vaya a ser un juego del montón, simplemente no ofrecerá nada nuevo, y entusiasmará a unos y a otros los dejará indiferentes. Cabe destacar en la versión que saldrá a la calle la inclusión de la banda sonora, con algunos temas nuevos, del afamado David Bowie, lo cual es un punto a favor que incluso hará que los aficionados a este cantante puedan adquirir el juego. Así que esperamos la versión final con ansiedad para ver si los programadores han caído en la cuenta de estos "pequeños problemas" y nos encontramos ante un juego, al menos, divertido. Por último, cabe decir que la versión que hemos podido probar no estaba traducida al castellano, pero es de esperar que la localización a nuestro idioma se lleve a cabo.

M.S.T.

Cuando se entiende a la gente



Los diálogos con los personajes serán indispensables para avanzar en la aventura, y dispondremos de varias frases a elegir; lo que todavía no está muy claro es si en función de que elijamos una u otra frase la aventura cambiará su curso o no de una forma irremediable sin opción de marcha atrás.

Una característica importante del juego será que podremos encarnar a diferentes personajes de la ciudad a lo largo de la aventura, lo que dará cierto toque de originalidad, ahora que «Messiah» va a ver la luz, ¡qué coincidencia!

SWAT 3

Sierra Studios ha dado un gran giro desde el primero de los títulos de la serie «SWAT», si es que podemos considerarla como tal. Ha cambiado radicalmente su concepción como juego, pasando desde la aventura en el título original a la estrategia en la segunda entrega y a la acción en esta última que nos ocupa, dejando la estrategia en un plano secundario. Esta vez el entorno tridimensional y la sensación de estar en la piel del efectivo nos propondrán una nueva alternativa que simplifica en gran medida las tareas estratégicas del jugador para dorarle mayor libertad de acción.

El último recurso de la ley

El programa nos situará en el año 2005, que ha sido elegido por los diseñadores del programa, quizá porque de esta manera pueden conjeturar acerca del futuro equipamiento de los SWAT LAPD –Grupo de Operaciones Especiales de Los Ángeles– obteniendo mayor libertad a la hora de introducir armas y equipo más sofisticado. Pero, para acercarse más al realismo, desde el momento en el que «SWAT 3» era un proyecto algunos miembros de Sierra Studios han basado en gran parte del diseño en el trabajo de "campo" previo llevado a cabo con operativos reales de los SWAT. Al parecer, los diseñadores han gozado de amplia colaboración para obtener una visión directa de la labor de un comando de operaciones especiales, hasta el punto de que fueron invitados a eventos de carácter militar que suelen estar inaccesibles para el público en general. La meta de Sierra Studios en este proyecto parece ser realizar un programa que ofrezca un juego muy activo, con altas dosis de acción y con una IA que, sin entrar a evaluar su tecnología, parece garantizar una elevada astucia por parte de los enemigos y, lo que es más importante, un comportamiento más natural.

PREPARATIVOS PARA EL ASALTO

Antes de nada, el programa nos dejará iniciar una partida con un grupo de hombres predeterminado o seleccionando libremente de entre una lista, en lo que hay que valorar las aptitudes curriculum y cualidades. Además, entre ellos hemos de elegir quién vamos a representar de manera personificada, lo que cabe reseñar especialmente, pues no podemos prescindir del tipo que nos representa en cada partida. Si muere no podremos continuar la misión y sólo podemos controlarle a él directamente adoptando su personalidad en el juego completamente. Tal restricción, unida al uso de la primera persona exclusivamente, atiende a ofrecer al jugador un punto de vista muy personificado.


Puede que para realizar un asalto debamos dividir el grupo en dos y así bloquear las posibles vías de escape de los sospechosos que allí haya.

Es decir, que podremos hacer casi todo lo que el líder de un SWAT podría hacer en la realidad, pero ni una cosa más. En «SWAT 3» no será posible cambiar la perspectiva a una tercera persona para controlar un ángulo muerto y obtener así una ventaja táctica. Esto es uno de los elementos que más caracteriza al programa si lo comparamos con otros juegos de corte similar, en cuyo máximo exponente encontramos a la serie «Rainbow Six». Todo está pensado para hacernos sentir en la piel de un operativo rozando a veces más la simulación que la estrategia si cabe, aunque en cualquier caso unido a una fuerte dosis de acción y de tensión en el combate.



El realismo llega al punto de que podemos identificar en cualquier terrorista el arma que lleva. Sus preferidas son los fusiles de asalto AK-47.



Los civiles estorbarán tanto en las operaciones como suelen hacerlo en las películas. Del temple de los nervios depende que no les acribillemos por error.



Para neutralizar un enemigo habrá que hacer uso de las esposas, aún cuando parezca estar totalmente entregado.

El diseño de los mapas, aparte de detallado, guarda mucha similitud con la realidad, como por ejemplo en este caso el aspecto interno de la torre de un campanario.

«SWAT 3» puede convertirse en un excelente juego combinando la acción con un muy particular modo de representar la estrategia exclusivamente en primera persona

Frente al teclado

El desarrollo de «SWAT 3» ha sido llevado a cabo en diversas fases partiendo de un diseño de concepto y artístico sobre el que inusualmente no sólo no han surgido contratiempos de importancia, sino que se han cumplidos los plazos sin sobrepasar el presupuesto inicial.

A lo largo del desarrollo, el juego se ha mantenido en su plan original. La intención era la de crear un programa que simulase la experiencia de batalla de un comando a partir de un gran diseño artístico.

Hay que tener en cuenta, por otro lado, que el programa deja a un lado la tan común posibilidad en la actualidad de juego multiusuario, al menos en una primera versión de «SWAT 3», ya que está previsto para la próxima primavera la aparición de un complemento con misiones multijugador. Según los propios diseñadores, el enfoque del programa únicamente para un sólo jugador podrá, por sí sola, dotar al programa de un alto grado de realismo y probablemente ningún jugador echará de menos el multijugador. De todas maneras, esta carencia en España no es demasiado significativa por la precaria situación de las infraestructuras disponibles para el juego a través de Internet y no digamos por las dificultades para establecer partidas en una red local.

En la representación del armamento y equipo se ha ideado pensando en el futuro combinando artículos ya en uso con otros que están en pleno desarrollo para los cuerpos de seguridad o para el ejército. En concreto, destacan los sistemas de localización e información integrados en el casco balístico que justifican la aparición de esa especie de HUD que estamos acostumbrados a ver en los títulos en primera persona que nos da información sobre el armamento disponible, la salud, objetos en inventario, etc.

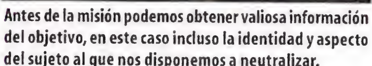












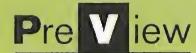
Antes de la misión podemos obtener valiosa información del objetivo, en este caso incluso la identidad y aspecto del sujeto al que nos disponemos a neutralizar.



La muerte puede acecharnos tras cualquier esquina; será imprescindible estar continuamente alerta y actuar con toda precaución.

Antes de cada misión recibimos un comunicado con la información disponible sobre la situación a lo que sigue un pequeño briefing en el que tenemos una breve referencia de lo que nos vamos a encontrar, pero que en ningún caso nos permite realizar un plan medianamente detallado. Después, para ponernos en situación, podemos ver un plano de la zona o edificio en concreto con una voz en off femenina que nos segirá con la jerga policial muy a lo reality show estadounidense, que en este caso nos resulta muy acertado.

A pesar de que anteriormente hemos contado con elevado número de miembros reclutados para el servicio, sólo cinco de ellos podrán entrar a formar parte del comando dentro de la misión. La estrategia de asalto adecuada ha de ser estimada en cada situación para garantizar la preparación para cualquier momento de sorpresa. Por esto las órdenes, aunque simplificadas, se ajustarán con numerosas posibilidades a cada situación. Si bien en ocasiones habrá que entrar "a todo trapo" haciendo el mayor ruido posible para advertir a los posibles civiles o rehenes, otras será necesario actuar con toda cautela para no dar ninguna oportunidad de reacción a los sospechosos. Asimismo se podrán ordenar acciones más concretas referentes a los objetos que encontraremos en el escenario, como ►





Antes de la misión obtenemos una última referencia del estado actual de la situación con una sugerente voz desde la central de policía.

Uno de los ingredientes que pueden elevar al programa a uno de los más populares en esta entrada de año es el de la traducción y el doblaje. Esperemos que sea tenido en cuenta



Después de la llegada del nuevo milenio la proliferación de sectas de dudosa legalidad requerirá la actuación de los SWAT.



Para irrumpir en cualquier estancia podrá ser bastante aconsejable utilizar cargas, seguidas de granadas flash y de humo.



El equipamiento previo a la misión es uno de los aspectos más importantes, pues de ciertos objetos dependerá el éxito de la misma.

puertas, armamento a capturar y también al propio equipo. Por ejemplo, puede ordenarse a un especialista que abra una cerradura mientras los demás se preparan alertados para disparar.

Si es necesario, para neutralizar el escape de los sospechosos o para atacar por sorpresa puede dividirse el equipo en dos binomios.

EL ELEMENTO SORPRESA

Las dieciséis misiones que en principio serán introducidas tendrán como objetivo final la liberación de rehenes y la neutralización de la amenaza terrorista en la mayoría de los casos, lo que ofrecerá menos diversidad que otros títulos en la misma línea, pero de corte más militar, pues las misiones estarán más diversificadas. Aún así, también encontraremos desafíos muy interesantes, como por ejemplo la protección de un dignatario y la de recuperación de material o interceptación de drogas. Cada misión no tratará sólo de completar diversos objetivos por orden, sino que dado su carácter de acción en tiempo real existirán múltiples formas para llevar a cabo una misión con éxito.

Un poco de historia

El SWAT de LAPD es un cuerpo de acción rápida policial surgido en los primeros setenta en respuesta al aumento de la violencia urbana. Al principio el cuerpo estaba a cargo de misiones de estrategia de corte más bien militar, es decir, entablando enfrentamientos, revolucionando más tarde las técnicas de resolución de crisis terroristas. Algunos de los acontecimientos que motivaron la creación de los SWAT son conocidos como los disturbios por apagones en Agosto 1965. Después de siete días el desorden que desbordó la capacidad policial se saldó con 34 muertes y más de un millar de personas resultaron heridas, aparte de los daños materiales que causaron los numerosos incendios que se originaron.

El modo en el que se está diseñando la estructura de los escenarios ha tenido una importancia vital. No ya por que de ello depende en gran medida las posibilidades de acción estratégica, sino también por el realismo. Todas las localizaciones de «SWAT 3» guardarán un aspecto acorde con la realidad y algunas en concreto son réplicas de edificios ubicados en Los Ángeles. Además, los interiores resultarán detallados y convincentes revelando una particular preocupación por representar pequeños detalles. Los escenarios serán de hecho muy ricos en detalle; pueden, al principion resultar algo escasos en tamañon pero esto sólo parece responder a que las misiones son más sencillas y por tanto las localizaciones menos enrevesadas.

«SWAT 3» no sólo conlleva una evidente evolución. No parece que Sierra vaya a tener contratiempos para conseguir su meta, pues «SWAT 3» se perfila como un magnífico y original programa, a lo que hay que añadir una realización técnica muy depurada en la que se evitarán problemas que difícilmente pueden ser previstos por el jugador hasta que ya es demasiado tarde. Algo que no hace sino revelar un desarrollo muy concienzudo y minucioso que no se está permitiendo un sólo cabo suelto. Esto afecta al diseño de las misiones y cuestiones como los gráficos, sonidos y la IA, además del realismo del armamento o incluso hasta el más mínimo detalle del interfaz.

Todo ello apunta a que «SWAT 3» alcanzará el equilibrio entre acción y complejidad de juego que logrará cautivar al público en general, o eso creemos.

S.T.M.

CONCURSO NATIONS & PANZER ELITE

ENTRA EN ESCENA Y SIENTE TODA LA EMOCIÓN DE LOS COMBATES AÉREOS DE LA II GUERRA MUNDIAL

Participa en nuestro concurso contestando a estas preguntas y ¡entra en combate!

1- ¿De qué tipo eran los motores de los cazas de la Segunda Guerra Mundial?
A. De émbolos con hélices rotativas y al final de la guerra algunos a reacción.
B. A reacción la mayoría y solo algunos con hélices.
C. Turbo intercooler y planeadores principalmente.

2- ¿Cuál de estos aviones es de la Segunda Guerra Mundial y podemos pilotarlo en el juego?
A. Focker Triplane
B. Hawker Hurricane
C. Boeing CV-22 Osprey

3- ¿ Donde están ambientadas las batallas aéreas en Nations WWII Figther Command?
A. En Europa occidental.
B. En Oceanía.
C. En los fiordos escandinavos.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS: ____________________

DIRECCIÓN: ____________________ LOCALIDAD: ____________________

PROVINCIA: ____________ C.POSTAL: ____________ TELF: ____________

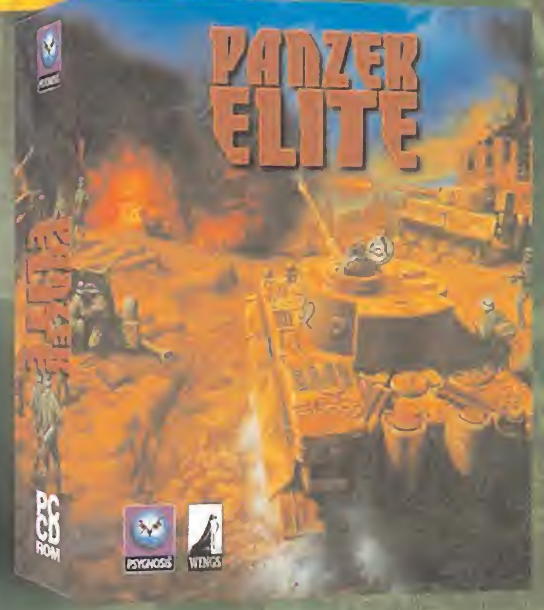
RESPUESTAS: 1. ____________ 2. ____________ 3. ____________





SORTEAMOS:

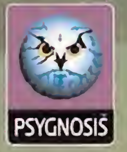
20 Juegos NATIONS Fighter Command
20 Maquetas NATIONS Fighter Command
20 Juegos PANZER ELITE
20 Maquetas PANZER ELITE











BASES DEL CONCURSO

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: " PANZER Y NATIONS ".

2.- De entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerán VEINTE y sus remitentes ganarán un lote compuesto por: Un Juego PANZER ELITE y una Maqueta PANZER ELITE. Otras VEINTE cartas más serán seleccionadas y ganarán un lote compuesto por: un Juego NATIONS Fighter Command y una Maqueta NATIONS Fighter Command. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 26 de Diciembre de 1999 hasta el 25 de Enero del 2000.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 28 de Enero del 2000 y los nombres se publicarán en el número de Marzo de la revista MICROMANIA.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

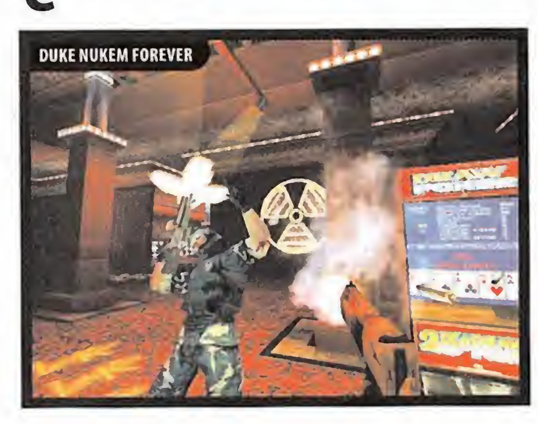
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: VIRGIN y HOBBY PRESS.



Por: Penélope Labelle

Décima reunión de ésta que es vuestra sección. Después de dos meses en los que hemos celebrado la reunión en un lugar bastante pequeño, parece que con la llegada del nuevo milenio, las cosas vuelven a su cauce. Esperemos que sea ya así para siempre, o al menos en un lugar más grande. Y como todos los números pasamos a dar la palabra a vuestra líder de equipo.

¿Una nueva era?


DUKE NUKEM FOREVER


MDK 2

Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas preferidas de Micromanía. Y bienvenido sea de nuevo nuestro lugar –entero– para celebrar la reunión del primer encuentro con vosotros en este nuevo milenio –dejaremos para otros el tema de si es un nuevo siglo o no–.

Pues bien, muchas cosas buenas han pasado durante el mes que nos ha separado entre una cita y otra, así que no quiero enrollarme más antes de que digáis que soy una pesada.

ACLARAR, QUE NO ES POCO

Antes de empezar con la faena voy a haceros unas reflexiones, más bien aclaraciones. Resulta que un tal Michael Santorum, y el cual manda un e-mail a la sección sobre sus desavenencias en el pasado SIMO. Pues bien, resulta ser que dicho personaje se acercó al stand de Hobby Press para, además de disfrutar del maravilloso lugar que se había preparado, conocer a una servidora y, según él, cuál fue su sorpresa al decirle "alguien" que no existía, que era producto de la imaginación de un tal Gonzalo. Pues bien, decirte que estás bastante equivocado, que Gonzalo, sí el que se casó, no es quien dirige esta sección, si no una servidora que, bajo el teclado de una genial periodista, aparezco en estas páginas. Lo único que ocurre es que dicha redactora sólo sirve de puente entre todos vosotros, los lectores, y una servidora, así que no sé quién te informó, pero nos gustaría a todos saber al menos su nombre. Además, decirte que un mortal de tu especie humana, al que todavía le queda mucho por aprender para dominar las artes aracanas, jamás podrá ponerse en mi presencia hasta que alcance un determinado status, y no porque yo lo diga, si no porque mis creencias así me lo dictan.

Así que aclarado el tema, que no es poco, continuamos con la sección.

CUESTIONES DE FUTURO

Muchos sois los que preguntáis constantemente por los futuros lanzamientos que las compañías están preparando, sobre todo aquellos de los que más se habla, sin pararos a pensar la cantidad de títulos que existen ya en el mercado que gozan de una excelente calidad, además de una jugabilidad endiablada, y no sólo a nivel de un solo jugador, si no también a nivel multiusuario. Muchos preguntáis sobre «Duke Nuken Forever» y su aparición, cuando los chicos de 3D Realms aún no saben nada al respecto, o de los futuros proyectos de id Software, cuando se acaba de estrenar en el mercado su último y esperado gran título, «Quake III Arena», o del proyecto de Sierra Studios y la segunda parte de «Team Fortress Classic», cuando está a punto de salir a la calle el disco de misiones «Opossing Force» para «Half-Life», con nuevos mapas multijugador, nuevos personajes, y más sospresas.

Puede ocurrir, también es cierto, que muchos tengáis todos los juegos que aparecen en el mercado del género de los arcades,

QUAKE III ARENA

Acción frenética

Muchos sois los que preguntáis sobre la salida al mercado de diferentes títulos que dicen que van a salir desde finales del verano, pero que no acaban de salir, como el caso de «Unreal Tournament» o «Quake III». Pues bien, parece ser que los retrasos de última hora en el caso del primero se deben a la localización total del juego al castellano, lo cual se merece todo un aplauso, e imaginamos que también la proximidad de las Navidades, ya que las compañías aprovechan estas fiestas para lanzar sus títulos más sonados. Lo mismo podríamos decir de «Quake III». Ambos títulos ya están disponibles para deleite de todos.

De lo que sí que podemos estar seguros es de que las compañías cada vez se trabajan más los juegos, no en el aspecto gráfico, si no en la trama, la historia, y demás parafernalia que suele acompañar a un buen título. Y no digo esto gratuitamente, ya que juegos como «Shadow Man» demuestran que todavía hay juegos que están bastante "currados". Ahí queda eso.

Un proyecto que me ha llamado mucho la atención es «Soldier of Fortune», un ambicioso proyecto de Rave y Activision, y que cuyo engine está basado en el de «Quake II», y en el cual asumiremos el rol de una especie de mercenario que trabaja para las fuerzas del Pentágono en busca de una serie de cabezas nucleares que han desaparecido. En el transcurso de la aventura se nos asignarán otras submisiones que tendrán una gran variedad de objetivos. No perdáis de vista este título; a buen seguro, se convertirá en uno de los grandes del 2000. Por cierto, ojo con «Blade»... Los chicos de Rebel Act han pubicado las primeras pantallas del juego. Para terminar por este mes, decir que las clasificaciones quedan de la siguiente manera:

MAESTROS:

1.- Quake II 2.- Shogo 3.- Half-Life


SOLDIER OF FORTUNE

Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: ZONA ARCADE, HOBBY PRESS, S.A., MICROMANÍA, C/ Pedro Texeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE.
También podéis mandar un correo electrónico a: *zonaarcade.micromania@hobbypress.es*









En la Boca del Volcán

Tenemos no pocas noticias referidas al mundo de los arcades y los simuladores deportivos. Para empezar, qué mejor forma que hacerlo con noticias sobre el esperado «Duke Nukem Forever» que, aunque 3D Realms sigue diciendo que estará cuando esté, ya han publicado unas pantallas de lo que será el juego, en principio utilizando un engine basdo en el que se utilizó para «Unreal». Veremos, y esperaremos...

Seguimos con noticias sobre arcades 3D, y el anuncio del próximo lanzamiento de «Slave Zero», de Accolade, del que la compañía gala afirma que estará antes de que nos demos cuenta, y cuyo juego nos pondrá en la "piel" de un poderoso robot con multitud de armas con el objeto de enfrentarnos a otros, más o menos poderosos, en una trama argumental que promete.

Continuamos con el tema de la acción 3D, esta vez referidas las noticias a esos dos grandes del género que todos estábamos esperando: «Quake III Arena» y «Unreal Tournament», que ya por fin están en la calle.

Valve y Sierra ya tienen casi a punto el disco de misiones para «Half-Life», y que llevará el nombre de «Opossing Force», del cual ya hemos podido probar la versión inglesa, mientras esperamos a que se traduzca. Dicho disco de escenarios, además de contener la última actualización de «Half-Life», incluye nuevas misiones para un solo jugador, nuevos mapas para el modo multijugador, nuevas armas –además de las ya conocidas–, nuevos personajes y enemigos... En fin, un producto que no deben dejar escapar los adictos a «Half-Life», mientras esperamos a que se termine «Team Fortress 2".

En otro orden de cosas, pero siempre manteniendo la temática que nos importa, Psygnosis ya tiene casi a punto la nueva versión de «Formula 1 99» –que cuenta con la licencia oficial de la FIA–, que incluirá todos los datos de la presente temporada, incluyendo, por supuesto, a nuestros representantes españoles –Marc Gené y Pedro de la Rosa–, además del resto de los participantes, escuderías, circuitos y toda la parafernalia que eso incluye. Parece ser que el comportamiento de los monoplazas ha sido mejorado con respecto a anteriores entregas de la saga, además de proporcionarnos un mayor control sobre los datos a controlar de nuestro monoplaza, y sin olvidarnos de la traducción íntegra del producto.

Por este mes, nada más, pero seguro que el próximo mes viene cargado de muchas más novedades. Nos vemos.

o de los deportivos, pero seguramente también hay otros muchos que no sabéis decantaros por uno u otro título, y cuando os decidís o cuando podéis ir a comprar dicho juego, ya ha sido descatalogado. Pues lo cierto es que los grandes títulos tardan mucho en ser descatalogados, y cuando lo son, al poco tiempo sale una versión más económica del mismo. Los más antiguos seguro que se acuerdan de casos como «Doom» y toda su secuela, o la saga «Duke Nukem», tan alabada siempre por todos. Para todas esas personas fanáticas de los arcades 3D o de los juegos deportivos que no se pueden hacer con el título en el momento del lanzamiento y se les pasa la oportunidad, decirles que no desesperen, pues casi con toda probabilidad alguna distribuidora sacará, tarde o temprano, una reedición de dicho programa, dándoos así la posibilidad de haceros con él, aunque haya pasado un breve espacio de tiempo. Para aquellos que no saben por cuál decantarse, personalmente os recomiendo «Unreal Tournament» y «Quake III», para disfrutar a tope del juego multijugador; «Shadow Man» para aquellos que quieran tenerlo difícil; «Mortyr», «Rally Championship», «FIFA 2000», «Driver», «Soul Calibur» –sí, uno de los mejores juegos para Dreamcast–.

Carrusel deportivo

El aluvión de títulos dentro del género de los juegos deportivos empieza a ser verdaderamente grande, a tenor de las últimas noticias a las que se ha tenido acceso.

Por una parte, el software español se atreve con un género tan difícil como es el atletismo, aunque con unos grandes profesionales –Dinamic Multimedia–, con un título muy característico de la casa: «PC Atletismo 2000», que posee grandes dosis de jugabilidad, además de un cuidado aspecto gráfico. También de esta compañía es la esperada y mejorada versión de «PC Fútbol», este año ya denominado «PC Fútbol 2000», y del cual ya podemos decir que va a superar, y con mucho, la pasada edición, que no estuvo exenta de críticas. También se atreven los chicos de Dinamic con el mundo del motor, con «Sega Rally 2» como uno de sus principales productos, y con «Radical Drive», un divertido, original y variado programas de carreras de coches de todos los tipos. Pero ahí no acaba la cosa, pues para el año que viene prometen que van a tratar un tema poco usual, también. Se trata del ciclismo, con «PC Ciclismo», un título que seguro hace las locuras de los fanáticos a este deporte. Veremos cómo le sale a Dinamic su apuesta por la diversificación.

Cambiamos de compañía, pero no de género, ya que EA Sports tiene ya listos los lanzamientos de sus programas deportivos, que comprenden «FIFA 2000», «NBA Live 2000», «NFL Madden 2000», «NHL Hockey 2000»... ¿Algo nuevo? Pues eso ya lo veremos...

Estad atentos también a los lanzamientos de los juegos de rally, que parece que se han puesto pero que muy de moda, como la reciente salida al mercado de «Rally Championship», de Magnetic Fields, todo un juegazo donde los haya.

También para los apasionados de la Fórmula 1, decir que Microprose ha sacado ya al mercado «Spirit of Speed 1937«, y que nos pone a los mandos de los monoplazas de 1937.

MAESTROS:

1.- FIFA 99 2.- Colin McRae Rally 3.- Need for Speed III


PC ATLETISMO 2000


PC CICLISMO


PC FÚTBOL 2000



Torpelandia

El truco de este mes seguro que saca de algún quebradero de cabeza a más de uno en sus aventuras con «Shadow Man». Aunque es algo complicadillo, tenéis que hacer lo siguiente:

Tenéis que ir al directorio donde tengáis el juego instalado y meteros en la carpeta data\scripts\menus\spanish y renombrar el fichero "release.msc" por "release.men". Ahora hay que cortar los archivos "debug.msc" y "e3.msc" que hay en el directorio data\scripts\menus\english y pegarlo en data\scripts\menus\spanish, y cambiar "debug.msc" de nombre por "release.msc", y ya podréis ejecutar el juego con los menús para activar los trucos, aunque hay que decir que estarán en inglés.

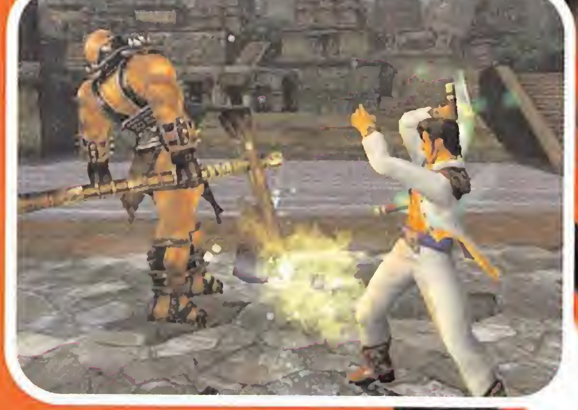
• Compañía: **NAMCO** • Disponible: **DREAMCAST** • Género: **ARCADE**
Recomendado Tarjeta de memoria • Acepta Vibration Pack • Uno o dos jugadores

SOUL CALIBUR

El juego más esperado para Dreamcast es ya una realidad. Y se puede afirmar que el proyecto de Namco es mucho más que la conversión de una recreativa. «Soul Calibur» es, sin duda, el mejor arcade de lucha, uno contra uno, que se haya realizado hasta el momento.

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO











Arcade total

Al parar los golpes de los adversarios mediante una combinación de teclas, podremos realizar un contraataque que les será imposible evitar.



«Soul Calibur» encierra gran cantidad de secretos que deberemos desvelar con nuestra habilidad

Los movimientos de los personajes tienen un grado de perfección nunca visto antes en un arcade de estas características.

El principio del final de la humanidad se remonta una treintena de años atrás cuando el capitán Cervantes, el pirata más temido en los siete mares, halló el lugar donde estaban ocultas las espadas gemelas conocidas como Soul Edge, las cuales contenían en su cuerpo metálico el alma y la fuerza espiritual de un ser de otra dimensión cuyo poder era sólo equiparable a la maldad que albergaba en su interior. Tal era el poder de este ente que cualquier persona que sostuviera entre sus manos a Soul Edge, era controlado y grotescamente transformado para ser, a partir de ese momento, un heraldo de destrucción y caos, condenado a vagar por la faz del planeta acabando con todo ser humano que encontrase en su camino. Sin embargo, la oferta de poder era tan grande que Cervantes no quiso rechazarla pensando, en su arrogancia, que podría resistir al espíritu.

Por supuesto, aquello no fue así y, una vez Cervantes sucumbió al enorme poder de las espadas, veinte años de terror cayeron sobre el mundo entero y todo aquel que intentaba parar al demonio, era derrotado y su alma pasaba a formar parte de las espadas, con lo que el poder de éstas aumentaba en forma geométrica.

Hasta que un día llegó Sophitia Alexandra, la enviada del dios de la herrería Hefestos, cuya pericia como guerrera hizo posible la destrucción de una de las espadas, aunque a un precio muy alto, pues quedó herida de muerte, momento que aprovechó Cervantes para descargar su golpe mortal. La rápida intervención de Taki, la cazadora de demonios, logró lo que en un principio parecía imposible, derrotar a Cervantes, cogiendo como recompensa un pedazo de la espada destruida, salvando a Sophitia.

Para cuando Siegfried llegó a la ciudad portuaria donde se había librado la terrible batalla, únicamente encontró los restos de Cervantes y la espada maldita, fuertemente clavada en el suelo. En cuanto se acercó, el cuerpo del temido pirata se convirtió en una forma ígnea que blandió la gran espada de manera amenazadora.

A pesar de la joven edad de Siegfried, curtido en cientos de batallas, logró manejar la situación con gran maestría y tras vencer a aquella aparición vio cómo su ansiado premio estaba al alcance de la mano. Soltando su espada de dos manos, asió a Soul Edge y lo siguiente fue un resplandor que convirtió la noche en día y la desaparición de Siegfried.

COMIENZOS DEMOLEDORES

Para llevar tan poco tiempo en el mercado, Dreamcast ha conseguido un importante éxito de ventas y una aceptación sin precendentes por parte de la crítica especializada. «Soul Calibur», nuestro megajuego de este mes, es toda una garantía de hasta dónde puede llegar la máquina de Sega. El juego destaca especialmente y hay otorgarle el mérito de revolucionar la calidad y el nivel tecnológico de los beat'em up hasta ahora existentes con gráficos tridimensionales, género que comenzó hace ya más de cinco años «Virtua Fighter», de Sega.



Cada personaje tiene un determinado tipo de "combos" que habrá que estudiar a la perfección si es que se quiere tener alguna posibilidad de vencer a los contrincantes.



El Edge Master está versado en el uso de todas las armas que aparecen en el juego, por lo que, de querer manejarlo, tendremos que estar igual de experimentados.

En el modo Historia, tendremos que enfrentarnos a toda clase de desafíos





Movimientos de especialista

Todos y cada uno de los movimientos de los personajes han sido previamente realizados por un equipo de especialistas y grabados con la técnica Motion Capture, en un escenario preparado al efecto, muy parecido al utilizado en la elaboración de las últimas creaciones de E.A. Sports., es decir, un escenario rectangular, franqueado por una serie de barras metálicas de sujección que soportan, en puntos estratégicos, unos receptores de infrarrojos que recogen con una fiabilidad del cien por ciento la posición de unos emisores fosforescentes que están adheridos al traje de licra que lleva enfundado el experto en artes marciales en cuestión.

El resultado de esta grabación son una serie de puntos que posicionan los vectores que más tarde, una vez se añadan los polígonos texturizados, dará como resultado final el personaje que ve el usuario.











La página oficial

Si introducimos en nuestro "web browser" la siguiente dirección de Internet www.soulcalibur.com, accederemos a la página oficial del juego. Un sitio web trabajado con gran esmero y que encierra toda clase de curiosidades, consejos y textos sobre este fantástico juego. Navegando por las diferentes secciones podremos ver desde una ficha completa de cada uno de los jugadores, hasta una sección de trucos y combos, pasando por un amplio argumento del juego y, cómo no, un forum donde los aficionados pueden aportar su granito de arena o lanzar una pregunta al aire con la esperanza de que alguien le conteste.

«Soul Calibur» es uno de los mejores títulos que protagonizan nuestras páginas; ningún título, ni de Dreamcast, ni de ninguna otra consola, ni siquiera de PC, ha alcanzado, hasta ahora, el nivel gráfico que éste tiene.

Hablar de polígonos se nos antoja algo arcaico en este título, pues tanto los personajes como los escenarios dan la sensación de haber sido creados con un sistema mucho más avanzado, capaz de generar curvas, lo que le da ese aspecto tan espectacular que tanto nos ha llamado la atención, a pesar de que no sea así, pues lo que se ha utilizado es, sencilla y llanamente, un motor tridimensional que trabaja con polígonos, muy avanzado eso sí.



Los personajes pueden realizar golpes horizontales y/o verticales con los botones básicos y mediante combinaciones decenas de variaciones sobre los mismos.



Para protegernos, no basta con pulsar el botón de defensa, sino que, dependiendo de por donde nos viene el impacto, hacia esa dirección tendremos que cubrirnos.

INNUMERABLES HORAS DE JUEGO

Si hay algo que describa a «Soul Calibur» es la jugabilidad. En el menú principal nos vamos a encontrar con diferentes opciones. Arcade nos deja participar en un campeonato, seleccionando nuestro luchador favorito y teniendo que vencer a siete personajes consecutivamente hasta enfrentarnos a Inferno, el espíritu de Soul Edge. Finalizarnos este modo nos abrirá la posibilidad de manejar un luchador nuevo o de pelear en otro escenario, dependiendo del personaje que hayamos seleccionado.

El modo Historia de «Soul Calibur» es, tal vez, el más atractivo de cuantos están disponibles, dadas las enormes posibilidades que encierra. La pantalla principal será un mapamundi en el que nos moveremos con total libertad por las diferentes zonas que se activarán según reunamos puntos que gastaremos en el apartado Art Gallery, donde se ocultan tras una serie de láminas y dibujos, nuevos aspectos del juego y otros lugares a visitar.

Es tal el número y la originalidad de las opciones secretas, que podremos desde ver una exhibición de cada uno de los luchadores con sus armas o darles nuevas vestimentas, hasta modificar la secuencia de introducción, decidiendo qué personajes deben protagonizarla y su orden de aparición.

REVOLUCIONARIO Y PIONERO

Por el momento, «Soul Calibur» es el primer arcade de lucha que ha sido creado para la nueva consola de Sega, de ahí que pueda considerarse pionero dentro del género, en este formato, aunque sabemos de buena tinta que otros títulos de similares características están por llegar, como el fenomenal «Power Stone» de Capcom, que dentro de tener un estilo muy opuesto, rivalizará, sin duda, en calidad con éste que ahora nos ocupa.

Hablar de la tecnología de «Soul Calibur» es hacerlo sobre un modelo a seguir, sobre un concepto de revolución e innovación que nos ha sorprendido a todos. Tener «Soul Calibur» en casa es disponer de una recreativa en el salón de nuestro domicilio, podríamos aventurarnos a decir que la versión de Dreamcast da mucho más juego que el arcade, pues dispone de muchas más opciones que se han obviado en la otra.

La música está, como no podía ser de otra forma, fantásticamente realizada y le añade un toque épico a la acción que introduce más profundamente al jugador dentro de la trama argumental que posee el juego.

A modo de consejo, decir que es más que recomendable el uso de una tarjeta de memoria pues, aunque podemos jugar sin problemas careciendo de ella, nunca llegaremos a sacarle todo el jugo a «Soul Calibur», ya que aún jugando horas y horas y descubriendo nuevas posibilidades, nunca podremos grabarlo y cada vez que apaguemos la consola todo aquello se perderá teniendo que empezar desde cero.

Nos encontramos ante una auténtica revolución, no sólo dentro del formato Dreamcast, sino dentro del mundo de los juegos y Namco es la compañía que ha hecho posible este milagro informático, algo por lo que siempre tendremos que estarles agradecidos, y mucho.

C.F.M.

TECNOLOGÍA:	94
ADICCIÓN:	97

Por el momento, no se ha hecho ningún producto tan bueno para Dreamcast. En la redacción de Micromanía no hemos sido capaces de encontrar ningún punto negativo en el juego de Namco. El número de movimientos de cada uno de los personajes es casi infinito.

puntuación total **95**

Las almas de SOUL CALIBUR

1 ASTAROTH
Arma: HACHA GIGANTE
Estilo: GIKKS
Edad: 3
Nacimiento: 3 DE SEPTIEMBRE
Familia: NO
Lugar: DESCONOCIDO
Altura: 193 cm.
Peso: 95 Kg.
Sangre: DESCONOCIDO

2 CERVANTES
Arma: ESPADA Y BAYONETA
Estilo: MEMORIAS DE "SOUL EDGE"
Edad: 48
Nacimiento: 1 DE ENERO
Familia: PADRES MUERTOS. MATÓ A SU TRIPULACIÓN.
Lugar: VALENCIA. ESPAÑA
Altura: 177 cm.
Peso: 80 Kg.
Sangre: DESCONOCIDO

3 EDGE MASTER
Arma: TODAS LAS ARMAS
Estilo: CUALQUIERA
Edad: DESCONOCIDA
Nacimiento: 1 DE ENERO
Familia: VIVIÓ CON KILIK DURANTE 3 AÑOS
Lugar: DESCONOCIDO
Altura: 167 cm.
Peso: 70 Kg.
Sangre: 0

4 HWANG SUNG KYUNG
Arma: ESPADA CHINA
Estilo: ESPADA LARGA HWANG
Edad: 28
Nacimiento: 8 DE AGOSTO
Familia: PADRES MUERTOS. MAESTRO SEUNG HAN MYONG
Lugar: CHI-RI SAN, KOREA DURANTE LA DINASTÍA LEE
Altura: 165 cm.
Peso: 64 Kg.
Sangre: AB

5 ISABELLA VALENTINE (IVY)
Arma: ESPADA SERPIENTE
Estilo: DESCONOCIDO
Edad: 28
Nacimiento: 10 DE DICIEMBRE
Familia: PADRES MUERTOS
Lugar: LONDRES, INGLATERRA
Altura: 170 cm.
Peso: 52 Kg.
Sangre: AB





10 NIGHTMARE
Arma: SOUL EDGE
Estilo: CONTROLADO POR SOUL EDGE
Edad: DESCONOCIDA
Nacimiento: DESCONOCIDO
Familia: DESCONOCIDA
Lugar: DESCONOCIDO
Altura: 172 cm.
Peso: 58 Kg.
Sangre: DESCONOCIDO

11 ROCK
Arma: HACHA DE BATALLA
Estilo: PROPIO
Edad: 38
Nacimiento: 14 DE DICIEMBRE
Familia: PADRES DESAPARECIDOS.
Lugar: NACIÓ EN LONDRES, PERO CRECIÓ EN EL NUEVO CONTINENTE
Altura: 180 cm.
Peso: 85 Kg.
Sangre: DESCONOCIDO

12 SEUNG MINA
Arma: ANTIGUO ZANBA-TO
Estilo: LING-SHENG SU
Edad: 19
Nacimiento: 3 DE NOVIEMBRE
Familia: PADRE SEUNG HAN MYONG, MADRE Y HERMANO PEQUEÑO MUERTOS
Lugar: CHILI-SAN, DINASTÍA LEE EN KOREA
Altura: 153 cm.
Peso: 47 Kg.
Sangre: A

13 SIEGFRIED SCHTAUFFEN
Arma: ZWEIHANDER
Estilo: ESTILO PROPIO
Edad: 19
Nacimiento: 6 DE FEBRERO
Familia: MARGARET (MADRE). MATÓ A SU PROPIO PADRE
Lugar: ALEMANIA
Altura: 167 cm.
Peso: 63 Kg.
Sangre: A

6 KILIK
Arma: BASTON BO
Estilo: EL ARTE SECRETO DE LING SHEUNG
Edad: 19
Nacimiento: 9 DE FEBRERO
Familiares: DESCONOCIDOS
Lugar de nacimiento: DESCONOCIDO
Altura: 167 cm.
Peso: 63 Kg.
Sangre: A

7 LIZARD MAN
Arma: ESPADA CORTA, ESCUDO
Estilo: DESCONOCIDO
Edad: 3
Nacimiento: DESCONOCIDO
Familia: DESCONOCIDA. HAY MUCHOS DE SU ESPECIE
Lugar: DESCONOCIDO
Altura: 170 cm.
Peso: 86 Kg.
Sangre: DESCONOCIDO

8 MAXI
Arma: NUNCHAKU
Estilo: SHISSEN KARIHADI
Edad: 24
Nacimiento: 1 DE MAYO
Familia: PADRES DESAPARECIDOS
Lugar: RYUKYU KINGDOM
Altura: 174 cm.
Peso: 57 Kg.
Sangre: 0

9 HEISHIRO MITSURUGI
Arma: KATANA
Estilo: TENPU-KOSAI-RYU KAI
Edad: 25
Nacimiento: 8 DE JUNIO
Familia: PADRES Y HERMANOS MUERTOS
Lugar: JAPÓN
Altura: 171 cm.
Peso: 63 Kg.
Sangre: AB+





14 SOPHITIA ALEXANDRA
Arma: ESPADA CORTA, ESCUDO
Estilo: SANTA ATHENA
Edad: 21
Nacimiento: 12 DE MARZO
Familia: ACHELOUS (PADRE), NIKE (MADRE), CASSANDRA (HERMANA PEQUEÑA), LUCIUS (HERMANO PEQUEÑO)
Lugar: ATENAS, DURANTE LA OCUPACIÓN DEL IMPERIO OTOMANO
Altura: 168 cm.
Peso: ES UN SECRETO
Sangre: 0

15 TAKI
Arma: NINJATOU
Estilo: MUSOU-BATON-RYU
Edad: 25
Nacimiento: DESCONOCIDO
Familia: PADRES MUERTOS. MAESTRO TOKI
Lugar: JAPÓN
Altura: 170 cm.
Peso: 53 Kg.
Sangre: A

16 VOLDO
Arma: KATAR
Estilo: EL SUYO PROPIO
Edad: 46
Nacimiento: 25 DE AGOSTO
Familia: PADRES Y HERMANOS MUERTOS EN BATALLA
Lugar: PALERMO, ITALIA
Altura: 183 cm.
Peso: 84 Kg.
Sangre: A

17 XIANGHUA
Arma: ESPADA CHINA
Estilo: ESGRIMA ENSEÑADA POR SU MADRE
Edad: 16
Nacimiento: 2 DE ABRIL
Familia: PADRE MUERTO, MADRE DESAPARECIDA HACE CINCO AÑOS
Lugar: IMPERIO MING
Altura: 152 cm.
Peso: 46 Kg.
Sangre: B

18 YOSHIMITSU
Arma: KATANA
Estilo: MANJI NINJUTSU
Edad: DESCONOCIDA
Nacimiento: DESCONOCIDO
Familia: DESCONOCIDA. SU CLAN HA DESAPARECIDO
Lugar: DESCONOCIDO
Altura: 165 cm.
Peso: 60 Kg.
Sangre: 0

Los Mejores Proyectos Del 2000

Este nuevo milenio que acaba de comenzar nos depara novedades estratégicas muy fuertes que se perfilarán como los primeros del siglo XXI. Estos títulos tienen el listón muy alto para llegar a ser juegos del futuro y no del pasado. En este primer mes del año 2000 hemos creído que lo más conveniente era situarnos en medio del panorama estratégico y echar un vistazo a las novedades. No nos vamos a limitar a decir qué tipo de juego son, sus características y demás, sino que nos "mojaremos" con un comentario más comprometido. Para que todos tengamos un poco más claro qué es lo que hemos de esperar de la estrategia del año 2000. Seguro que hace diez años ninguno nos habríamos imaginado esto.

El primer truco del 2000...

FORCE 21

En cualquier momento del juego pulsaremos Enter para introducir cualquiera de los códigos siguientes, que activaremos pulsando Enter de nuevo cuando los hayamos escrito para conseguir la ventaja asociada:

Amazon: Elimina todos los árboles del escenario.
Chessmatch: Proporciona radar completo de todo el mapa.
Fps: Muestra información del mapa.
Grid: Elimina las texturas en el mapa táctico.
Hasselhoff: Derrota instantánea.
Ispy: Muestra las posiciones del enemigo.
Killenemy: Mata a varias unidades enemigas.
London: Llena el cielo de polución.
Neon: Marca todos los tanques con cajas amarillas.
Novictory: Desactiva la comprobación de victoria.
Polytheism: Hace invencibles a los dos bandos.



Black and White

- Peter Molyneux/LionHead Studios
- Estrategia en tiempo real
- Principios 2000

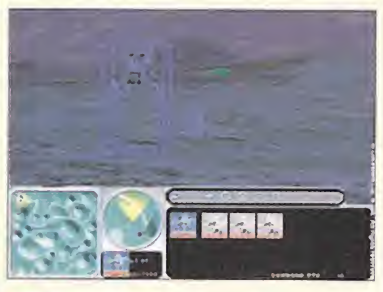


«Black and White» es un juego de estrategia que bebe un poco de los demás géneros para ofrecer toda una experiencia al jugador. La línea argumental es parecida a la de «Populous» en cuanto hay un mundo lleno de pobladores a los que tenemos que "convencer" para que actúen y trabajen para nosotros. ¿Y quién mejor que el inventor de los God-Games para hacer uno que supere a los anteriores? «Black and White» se desarrollará en un entorno rico y sorprendente, lleno de acción y de vida, con un alto nivel de realismo y plagado de personajes que harán gala de una avanzada I. A. El juego será autoadaptable a cada jugador según sus gustos y su habilidad, y ésta no será su única cualidad. Sólo queda por saber si Molyneux puede hacer las cosas también como cuando estaba en Bullfrog.

Force Commander

- Rowan/LucasArts
- Estrategia táctica en tiempo real
- Principios 2000

Después del semi fiasco de «Star Wars Rebellion», LucasArts volverá a la carga con su nuevo juego de estrategia, esta vez en tiempo real sobre un entorno 3D en el que podremos manejar a ejércitos completos de los rebeldes o del Imperio. Como en todos los juegos de Lucas, la ambientación va a ser lo mejor, tremendamente genuina y que volverá locos a los fanáticos de «Star Wars». Pero también como en todos los juegos de estrategia de LucasArts, el resultado global es algo incierto, porque después de varios intentos no del todo afortunados –«Afterlife», «Rebellion»– se ha demostrado que la estrategia no es lo suyo. Pero «Force Commander» parece distinto, al menos a priori, porque han aprendido de los errores y se introducen en un terreno (el 3D) cuyo diseño ya conocen por sus simuladores y juegos de acción, pero con el interrogante de la realización táctica. Si no consiguen un buen resultado tendremos un juego muy bien realizado pero vacío de contenido y sin un buen nivel estratégico, y si lo consiguen, podemos estar ante uno de los grandes éxitos del 2000.



Evolva

- Computer Artwoks
- Estrategia en tiempo real/Acción
- Principios 2000

Se trata de una "rara avis" creada por un grupo de programación desconocido, pero que va a dar que hablar. «Evolva» es un interesante proyecto que conjunta estrategia en tiempo real con muchas dosis de acción y algo de JDR. Ambientada en un entorno 3D poligonal con gráficos y ambientación muy surrealistas –que se antojan parecidos a los de «MDK»– poblados por criaturas modificadas genéticamente para conseguir guerreros perfectos. El interfaz de manejo será muy peculiar, que propiciará el trabajo en equipo, y que recuerda al de cualquier arcade en 3D. La inteligencia artificial de los enemigos y el nivel de calidad que alcanzarán los gráficos son los otros dos puntos fuertes.

Giants. Citizen Kabuto

- Interplay
- Estrategia táctica en tiempo real
- Principios 2000



Desarrollado por el mismo equipo que hizo «MDK», dice mucho de cómo será el resultado. Se trata de otro juego multidisciplinar en el que predomina la estrategia, pero en el que acaba habiendo mucha acción y algo de aventura. El objetivo es aniquilar a los enemigos de forma más o menos inteligente haciendo uso de los poderes de cada personaje que manejemos y las ventajas que el entorno y sus pobladores nos ofrecen. La realización es esmerada en todos los aspectos, desde el gráfico a la inteligencia artificial de los enemigos, salpicándose la acción con gotas de humor. Un título de nombre peculiar con todas las cartas para ser un bombazo seguro.

Panzer Elite

- Psygnosis
- Estrategia táctica/Wargame 3D en tiempo real
- Principios 2000

Con este título Psygnosis aspira a conseguir un juego que recree los combates de la 2ª Guerra Mundial en un entorno 3D que sea mejor de lo hecho hasta ahora. Sin temor a equivocarnos,



Civilization III

- Microprose/Firaxis • Estrategia por turnos/en tiempo real • Por determinar

Ha sido necesaria la aparición de «Civilization: Call to Power» con un éxito notable, para que el tandem Sid Meier - Microprose reaccionaran para realizar un nuevo «Civilization» que continuase la exitosa saga de los dos anteriores éxitos. Se sabe que el título está en marcha, pero no la fecha de publicación (Sid acaba de publicar «Sid Meier's Antietam»), pero sí que caerá con toda seguridad dentro del año 2000. Por ahora, pocos detalles se conocen del proyecto, que está rodeado del mayor secreto. Como también lo está otro proyecto de Sid Meier que caerá dentro del género estratégico y de la evolución de las especies.

desde «1944: Across the Rhine», de Microprose, los demás intentos han sido baldíos. Y si no, recordemos el mediocre «Panzer Commander» o el más reciente –aunque no de la SGM– «Force 21». «Panzer Elite» funcionará sin necesidad de tarjeta 3D, aunque la calidad de los decorados no desmerecerá, y nos presentará una buena variedad de escenarios, en los que habrá que comportarse como comandante de tanques de aquella época.

Reach for the Stars
- SSI/SSG
- Estrategia por turnos
- Febrero 2000



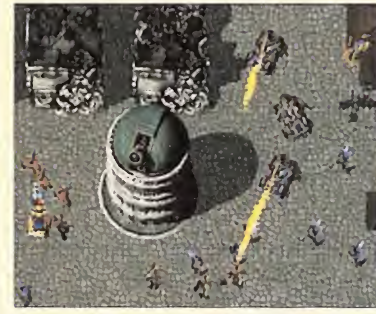
«Reach for the Stars» es el "remake" de un juego del mismo título que tuvo mucho éxito –en el mercado anglosajón– en el año 1980, pero cuya temática ha inspirado a todos los juegos de exploración y conquista galáctica actuales. Tiene todos los ingredientes ya conocidos –exploración, combate, investigación, producción, gestión económica, etc.– estructurados en forma de campaña con 30 escenarios, además de la generación aleatoria. Esperemos que el lavado de cara no le haga perder ninguna de sus originales cualidades.

Theme Park World
- Bullfrog
- Estrategia temática en tiempo real
- Principios 2000



Con toda seguridad fue el temor de que «Rollercoaster Tycoon» le quitase la hegemonía como mejor juego de simulación de parque de atracciones lo que impulsó a Bullfrog a reinventar su genial «Theme Park». Utilizando el engine mejorado de «Dungeon Keeper 2», Bullfrog dotará a los parques de una vida y realismo inusitados. Totalmente en 3D con un entorno con varias cámaras y 360 grados de libertad, y un nivel de creatividad pasmoso,promete ser una de las grandes maravillas del 2000. Podremos construir nuestro parque de atracciones, y después pasear por él, y montar en las montañas rusas. Pero también controlar todos los aspectos financieros.

Total Annihilation Kingdoms: The Iron Plague
- Cavedog
- Estrategia en tiempo real
- Marzo 2000



Con «Kingdoms», Cavedog se durmió en los laureles justamente conseguidos con el primer «Total Annihilation», por lo que cualquier añadido posterior que venga para el juego será bienvenido. El primer disco de escenarios se llamará «The Iron Plague», y su principal novedad será la incorporación de una nueva civilización, los Creon, que se basan en la ciencia y la tecnología en contraposición a la magia de las otras civilizaciones de «Kingdoms». Este disco de escenarios ampliará «Kingdoms», pero no llegará a paliar las muchas deficiencias que el juego tiene y que «Total Annihilation» no tenía.

Warcraft III
- Blizzard
- Estrategia en tiempo real
- Finales 2000

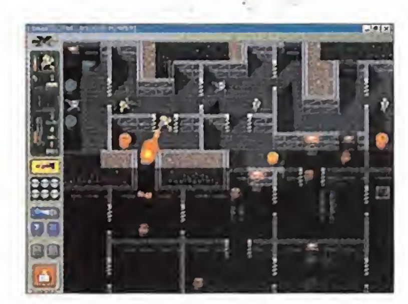
Quizá se trate de uno de los juegos de estrategia más esperados (junto a «Tiberian Sun»), y que tras el gran éxito de «Starcraft» va a tener que cumplir mucho para que se le tenga en cuenta. Desde luego, la apuesta es fuerte, porque ya entra el 3D con toda su fuerza en forma de personajes poligonales enormes, escenarios muy amplios y cámaras dinámicas. Aunque las comparaciones siempre sean odiosas, sin duda es un salto más grande que el intentado por Westwood en «Tiberian Sun» con respecto a «Red Alert». También es un cambio de mentalidad muy grande, puesto que además de haber hasta seis razas (humanos, orcos, demonios, entre ellas) que dominar, se jugará en un mundo mucho más interactivo y variable, incorporándose numerosos elementos de rol e incluso de aventura, si nos ponemos. Es un paso adelante hacia un nuevo tipo de juego que conjunte todos los géneros.



Commandos 2
•Pyro Studios/Eidos • Estrategia táctica en tiempo real • Por determinar

El inusitado y totalmente justificado éxito de las dos entregas de «Commandos» ha animado a Pyro Studios a desarrollar «Commandos 2», que parece que va a seguir ambientado en la 2ª Guerra Mundial, pero esta vez en el frente del Pacífico. La nueva versión mejorará con mucho a sus predecesores incorporando misiones nocturnas, nuevos comandos, vehículos y armas, mejores y más desarrollados efectos especiales, entre otras novedades. Se cree que el entorno va a ser más 3D, con más cámaras y puntos de vista, que puede haber variaciones en el interfaz de manejo, aunque mínimas, y que las misiones van a ser más largas y con muchos más objetivos secundarios. Lo que está fuera de toda duda es que casi seguro que será un gran éxito.

X-COM: First Alien Invasion
- Microprose
- Estrategia por turnos (por e-mail)
- Principios 2000



Microprose se adelanta a la competencia versionando uno de sus clásicos estratégicos para jugarlo por correo electrónico. Para ello ha tenido que suprimir muchas características de su «UFO: Enemy Unknown», como las de rol o la enorme variedad de armas para adaptarlo. Se queda en un juego de estrategia táctica que se puede jugar en cualquier ordenador con acceso a Internet y un programa de correo, aunque al ser para dos jugadores, se descubre así la ventaja de poder controlar el bando alien. Por otra parte, la mayoría de las cualidades de juego en que se inspira seguirán casi intactas.

El Estratega Anónimo
(alias Kim Philby)

CALENDARIO DE LANZAMIENTOS

JUEGO	COMPAÑÍA	FECHA
10Six	Segasoft	Por determinar
Battlezone 2	Activision	Principios 2000
Black and White	Lionhead	Por determinar
Chaos	Ubisoft	Por determinar
Civilization III	Hasbro / Firaxis	Por determinar
Close Combat 4	SSI	Principios 2000
Commandos II	Eidos	Por determinar
Conquest of the New World 2	Interplay	Por determinar
Creatures III	Mindscape	Principios 2000
Dark Reign 2	Activision	Por determinar
Diplomacy	Hasbro	Principios 2000
Empire of the Ants	Microids	Enero 2000
Force Commander	Lucas Arts	Principios 2000
Heroes of Might and Magic IV	New World Computing	Por determinar
Intervention	Cryo Interactive	Por determinar
Majesty	Hasbro	Febrero 2000
Master of Magic 2	Microprose	Por determinar
Metal Fatigue	Psygnosis	Por determinar
Navy Seals	Sierra	Abril 2000
Pirates! 2	Microprose	Por determinar
Reach for the Stars	SSI	Principios 2000
Risk II	Hasbro	Por determinar
Shogun: Total War	Electronic Arts	Por determinar
SimMars	Maxis	Por determinar
Steel Panthers IV	SSI	Por determinar
The Sims	Maxis	Por determinar
Third World	Activision	Por determinar
Warcraft III	Blizzard	Finales 2000
Warlords 4	Red Orb	Por determinar
Warlords Battlecry	Red Orb	Principios 2000
X-Com: Alliance	Microprose	Verano 2000
X-Com: Genesis	Microprose	Por determinar



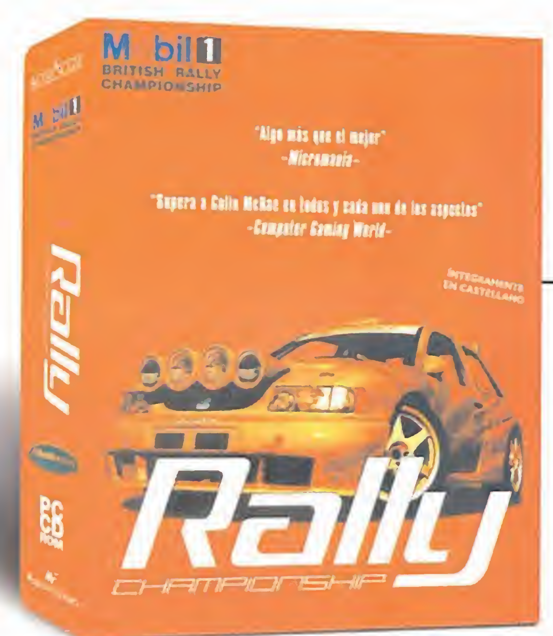




TRES, DOS, UNO......
¡COMIENZA LA CARRERA!

¡REGALAMOS

15 Juegos Rally Championship
5 Wingman Extreme Digital 3D
2 Wingman Gamepad Extreme
2 Wingman Formula!



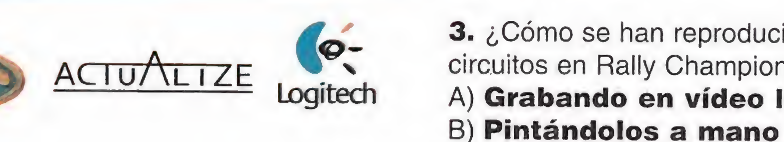
CONTESTA A ESTAS PREGUNTAS Y LLÉVATE FABULOSOS PREMIOS:

1. ¿Cuántos coches diferentes puedes escoger en el juego?
A) **3**
B) **25**
C) **405**

2. ¿Qué coche sale en la portada del juego?
A) **Toyota Celica**
B) **Nissan Primera**
C) **Seat Ibiza**

3. ¿Cómo se han reproducido los circuitos en Rally Championship?
A) **Grabando en vídeo los recorridos reales**
B) **Pintándolos a mano**
C) **No se han reproducido**







Bases del concurso

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "RALLY CHAMPIONSHIP "
2.- De entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerán VEINTIDOS y a sus remitentes se les asignará aleatoriamente uno de los siguientes premios: 15 Juegos Rally Championship, 5 WingMan Joystick, 1 WingMan Extreme Digital 3D, 1 WingMan Gamepad Extreme. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 26 de Diciembre de 1999 hasta el 25 de Enero del 2000.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 28 de Enero del 2000 y los nombres se publicarán en el número de Marzo de la revista MICROMANIA.
5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: FRIENDWARE y HOBBY PRESS.

Cupón de participación

NOMBRE/APELLIDOS:
DIRECCIÓN: TELÉFONO:
LOCALIDAD: C.PORTAL: PROVINCIA:
RESPUESTAS: 1. 2. 3.

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Todos los que hacemos Micromanía venimos siendo interpelados, desde hace tiempo, por una explicación a fondo sobre el modo de puntuar los juegos que, mes a mes, analizamos en estas páginas. No entraremos, ahora, a discutir si nuestra manera de considerar un título es mejor o peor que en otras publicaciones, si somos más o menos exigentes con ciertos aspectos, o si nos gusta comparar un género con otro, así como si nos dejamos llevar por características más o menos comerciales. Nuestra manera de puntuar se basa en la experiencia que todos los miembros de la redacción poseen, y en la elevada cantidad de títulos, de uno u otro tipo, que se han venido contemplando y analizando desde hace años. Por ello, nuestra exigencia es la máxima en todos y cada uno de los aspectos importantes de un programa. Desde la tecnología, hasta la diversión, pasando por los más pequeños detalles de diseño de acción, calidad gráfica, sonora, originalidad, concepto, planteamientos, plataformas, etc.

En esta tabla podréis encontrar una pequeña guía para comprender mejor nuestro sistema de valoración, y lo que os podéis esperar de un título por la puntuación que haya recibido en Micromanía.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen balance entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescidible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Hasta ahora nosotros no lo hemos visto.









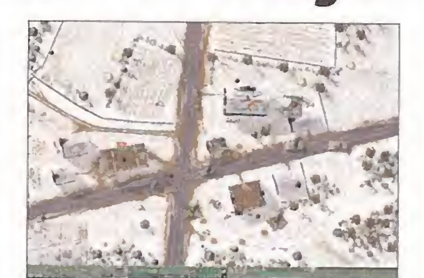




Close Combat IV
Battle of the Bulge
El invierno más caliente del siglo

- Compañía: **ATOMIC GAMES/SSI**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

Procesador: Pentium 166 MHz • RAM: 16 MB • Disco duro: 65 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: Sí (2 jugadores en serie, IPX, Internet, módem)





Esta serie tiene también en esta última entrega un estilo estratégico tradicional. El escenario nos sitúa en la región de las Ardenas, donde se nos permite iniciar campañas en ambos bandos en conflicto, así como misiones singulares. La multitud de factores logísticos y ambientales que intervienen en la batalla y la IA hacen que el programa sea muy realista en lo que se refiere a tácticas. Esto se presenta en un plano 2D desde una perspectiva cenital –hoy día algo obsoleta– y que da al interfaz el carácter de tablero, pero que a su vez está muy detallada. La acción, el nivel de interacción con el entorno y un ritmo de juego veloz no es algo con lo que podamos contar, por lo que el programa está más bien indicado para los aficionados a la estrategia pura.

A.L.M. **69**

Panzer Elite
Chatarra bélica

- Compañía: **WINGS / PSYGNOSIS**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

Procesador: Pentium 233 MMX • RAM: 32 MB • Disco duro: 374 MB • Tarjeta 3D: Sí • Multijugador: Sí (TCP/IP, módem, Internet, red local)







«Panzer Elite» es un programa de estrategia basado en un entorno 3D en el que tomamos el mando de de un batallón, una pareja o un tanque de la Segunda Guerra Mundial. Permitiéndonos elegir entre un buen número de modelos pertenecientes a las fuerzas del eje o de los aliados, nos lleva por medio de diversas campañas a los escenarios donde se produjeron las más encarnizadas batallas de tanques.

El programa es bastante completo en cuanto a tácticas de combate y en la representación de la tecnología que se empleó en la guerra. Podemos encontrar blindados como el Tiger alemán o el Sherman norteamericano hasta un total de 23. Encontramos que el control es muy complejo y no todo lo intuitivo que debiera, a pesar de que

Abomination
Contra cuerpos extraños

- Compañía: **HOTHOUSE/EIDOS**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

Procesador: PENTIUM 166 MHz • RAM: 16 MB • Disco duro: 60 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: No





«Abomination» es un juego de acción que nos sitúa en una ciudad dominada por el caos que está infectada por un virus que está destruyendo todo lo que encuentra a su paso. El programa posee dos modos de juego muy similares en los que las campañas únicamente se diferencian por su extensión. «Abomination» genera misiones aleatoriamente en puntos de conflicto donde se nos detalla cuáles son los objetivos a cumplir, bastante variados, desde misiones de rescate o situar un dispositivo espía, hasta destruir toda resistencia enemiga. Para ello contamos con varios agentes y una amplia panoplia de armamento y equipo.

El interfaz adopta una perspectiva isométrica para presentarnos el escenario, que cuenta con un nivel de detalle aceptable, aunque algo anticuado. Su realización técnica se queda en tan sólo en modesta y la acción resulta algo monótona. La mayor virtud de «Abomination» es su sencillez.

S.T.M. **64**

Ultra Pool Hall
Exceso de concentración

- Compañía: **CELERIS/INTERPLAY**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**

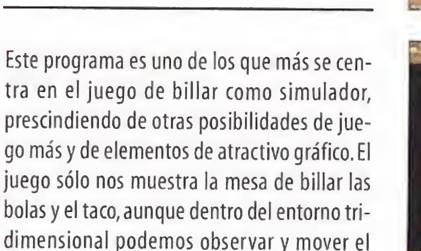
Procesador: Pentium Pro 166 MHz • RAM: 16 MB • Disco duro: 30 MB • Tarjeta 3D: Sí • Multijugador: Sí (Internet, TCP/IP 2 jugadores)





Este programa es uno de los que más se centra en el juego de billar como simulador, prescindiendo de otras posibilidades de juego más y de elementos de atractivo gráfico. El juego sólo nos muestra la mesa de billar las bolas y el taco, aunque dentro del entorno tridimensional podemos observar y mover el ángulo de visión como deseemos.

Lo más destacable de «Ultra Pool Hall» es la amplia lista de comandos que nos ofrecen muchas posibilidades a la hora de determinar los efectos del golpe y analizar el tablero. Una opción muy bien realizada es la que nos muestra la previsión en tiempo real, no sólo de la bola con la que golpeamos, sino de todas a las que va a afectar el golpes.



«Ultra Pool Hall» es un poco escaso en cuanto a posibilidades de juego y apariencia gráfica además carece de detalles que llamen nuestro interés, pero para los aficionados es una forma de practicar.

M.A.X. **63**



nos permite manejar la torreta del tanque con el ratón y adoptar cualquier posición. Aparte del manual propiamente dicho, también se adjunta con el juego un libro donde se detallan todos los vehículos blindados del juego, su historia y algunas referencias sobre tácticas, aunque hay que decir que no ha sido traducido.
Existen multitud de cámaras internas y externas, pero el nivel de detalle gráfico se limita a ser tan sólo correcto, pues aunque está acelerado se aprecian algunos fallos. La infantería se representa a modo de sprites pobremente animados y aunque es posible destrozar las construcciones por las que hagamos pasar el tanque, la forma en que esto se produce es muy brusca. En combate podemos coordinar los ataques con una lista de órdenes bastante completa que van desde la elección de diversas formaciones hasta asignar un blanco determinado. Las comunicaciones y el comportamiento del armamento está bien realizado, aunque desde el punto de vista táctico se echa de menos la presencia de la aviación. «Panzer Elite» tiene aspectos positivos que se ven ensombrecidos por la poco brillante realización técnica. Aún asípuede ser suficientes para los fanáticos.

S.T.M. **72**

Edgar Torrontera's

Extreme Biker
Fanáticos del cross



- Compañía: **DEIBUS STUDIOS / SIERRA STUDIOS**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

Procesador: Pentium 233 MHz • RAM: 32 MB • Disco duro: 70 MB • Tarjeta 3D: Sí • Multijugador: Sí (TCP/IP, módem, Internet)



El señor Torronteras nos presenta cada parte del juego como un reto en las que se ha incorporado un ritmo frenético y un elevado nivel de acción, aunque eso sí las bromas y las locuras de su protagonista aparecen casi constantemente. Lo mejor es la variedad de los circuitos, pues en otras características, y en concreto en las técnicas, son más bien modestas. Hay circuitos tan dispares como alrededor de un volcán en erupción, en el centro de París, o los clásicos interiores dentro de un estadio de deportes. Además, existen dos modos de juego muy diferenciados, en los que podemos realizar tanto carreras de velocidad como pruebas de dominio de la motocicleta. Los rivales son un factor a tener en cuenta, pues compiten furiosamente y pueden hacernos alguna faena. Con «Edgar Torronteras'» tenemos un juego en el que realizar las acrobacias más delirantes capaces de contravenir la gravedad.

A.L.M. **71**

Classic Billiards

Auténtico billar español

- Compañía: **KOZOOM/CANAL +**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**

Procesador: Pentium 200 MHz • RAM: 32 MB • Disco duro: 40 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: No





«Classic Billiards» es un programa que nos presenta el billar su carácter más profesional tomando en concreto la variante del auténtico billar español, considerados por los expertos como el más interesante. Aparte de los diferentes juegos donde hemos de buscar la carambola de las dos bolas contando con las bandas, el programa nos ofrece la opción multijugador y, entre otras cosas, una serie de lecciones divididas en varios niveles que repasan rigurosamente las técnicas de este juego.
La experiencia parece muy similar al trabajo que ha de realizar un jugador profesional y esto lo convierte en un juego sólido. El grado de realismo alcanzado, en aspectos como la representación física del comportamiento de las bolas y el modo en que interactuamos, es muy acertado. Hay que destacar los gráficos, bastante buenos.
Quizá los no iniciados pueden echar en falta la posibilidad de elegir diversos modos de dificultad.

S.T.M. **74**

Canal + Football 2000

En zona de descenso

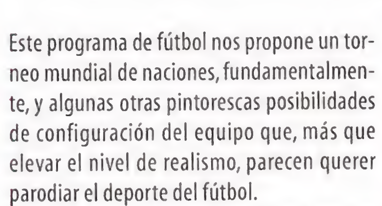
- Compañía: **CANAL +**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

Procesador: Pentium 200 MHz • RAM: 32 MB • Disco duro: 400 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: No





Este programa de fútbol nos propone un torneo mundial de naciones, fundamentalmente, y algunas otras pintorescas posibilidades de configuración del equipo que, más que elevar el nivel de realismo, parecen querer parodiar el deporte del fútbol.
En el motor gráfico que posee el programa se revelan bastantes carencias, donde quizá destaca la ausencia de animaciones de calidad, la complejidad de los modelos o el comportamiento del balón. Digamos que los gráficos podrían pertenecer a programas de hace dos o tres años. También se aprecian errores en lo que refiere a documentación, pues aparece algún que otro jugador ya retirado.



«Canal + Football 2000» se ve superado por otros juegos que versan sobre una temática similar, lo que es una lástima porque de haberse invertido un poco más de dedicación en su desarrollo podría haber resultado bastante competitivo.

A.L.M. **59**

- Compañía: **DIGITAL REALITY/ GT INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

Aunque el espacio exterior es un escenario trillado en videojuegos de todos los géneros, lo cierto es que hasta la llegada de «Imperium Galactica II» no podíamos contar con un programa que ofreciera la suficiente complejidad como para satisfacer a los aficionados a ese subgénero de la estrategia. Después de las series «Civilization» y «Age of Empires», entre muchos otros, «Imperium Galactica II» nos ofrece otro tipo de prerrogativas más acordes con el escenario donde está comprendido.



Procesador: Pentium 233 MHz • RAM: 32 MB • Disco duro: 370 MB • Tarjeta 3D: Sí • Multijugador: Sí (TCP/IP, LAN, Internet, módem)

TECNOLOGÍA:	73
ADICCIÓN:	89

Aporta una gran riqueza en sus posibilidades de juego, aunque por separado presentan algunas carencias de menor importancia. Formidable interfaz que permite controlar muchos aspectos de manera muy sencilla. El detalle gráfico peca a veces de simple; las batallas espaciales, de disponer de mejores modelos y un ángulo de cámara más cercano podrían haber tenido una apariencia magistral.

puntuación total **89**



Imperium Galactica II. Alliances

El dominio del Cosmos

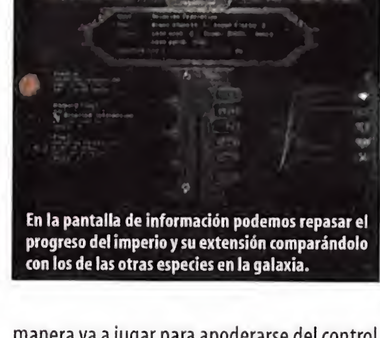
Alcanzar el más alto grado de prosperidad y dominar la galaxia por encima de otras especies requiere un una gran capacidad de análisis y de reacción, pues este programa ofrece un amplio campo de prácticas cuyo dominio es clave para no perder el Norte de nuestra especie. Todas las posibilidades de juego englobadas están designadas para ofrecer una sensación de control total sobre el destino del imperio y que tratan diferentes materias, como la diplomacia, el espionaje o el combate. Para ofrecer tal riqueza de posibilidades ha sido necesario el diseño de un interfaz adecuado para cada tarea, que en el programa han sido integrada de manera muy acertada, ofreciendo una visión concreta de cada aspecto. Esto significa que «Imperium Galactica II» es un programa muy complejo, pero en ningún caso resulta tedioso o difícil la comprensión global de la gran cantidad de referencias que hemos de tener en cuenta. Sí requerirá de cierta práctica en la que deberemos aprender a evaluar la situación y seleccionar la información que nos interesa para poder reaccionar adecuadamente en cada momento. Más brevemente, teniendo en cuenta algunos condicionantes, es el jugador quien decide de qué manera va a jugar para apoderarse del control de la galaxia. Si no tenemos esto demasiado claro puede que en la ayuda, donde se detallan multitud de datos, encontremos la perfecta forma de ponernos en antecedentes.

Existe también, aparte de la campaña, la opción de jugar un escenario donde se nos plantea una situación y objetivos muy concretos, no exentos de elementos imprevisibles. Los

> Los caminos por los que podemos avanzar para obtener finalmente el dominio de la galaxia son muy diversos



Las colonias parten del edificio terminal donde se gobierna. Dependiendo de cómo se gobierne, su rendimiento puede ser más favorable al imperio.



En la pantalla de información podemos repasar el progreso del imperio y su extensión comparándolo con los de las otras especies en la galaxia.



El mapa estelar se nos muestra dando una sensación de universo infinito, pero las flotas y la acción en general se desarrolla en un plano 2D.



Pinchando en la ventana de descripción podemos obtener los detalles de una flota o de un planeta, sin necesidad de "bajar" a la superficie.



Los ataques en las batallas en la superficie de los planetas se realiza por medio de los tanques y dispensadores de minas. Las lanzaderas de misiles son el objetivo más peligroso.



Podemos desarrollar, además de nuevas naves y construcciones, armamento y accesorios. Invirtiendo en la investigación de tecnología, accederemos a nuevos inventos.



Jugar en el modo escenario plantea interesantes puestas en escena con un objetivo muy concreto, abarcando en un total de diez las situaciones más interesantes que pueden darse en el programa.

El espacio exterior se nos muestra abarcando una gran extensión, pudiendo distinguirse los planetas y estrellas conocidos de la galaxia



En las batallas espaciales veremos a decenas de naves capitales y cazas revolotear en medio de una tormenta de láseres. La disposición previa de las naves es uno de los factores de mayor importancia.

diez escenarios que contiene nos permiten afrontar misiones muy variadas tanto por su contenido como por que tienen una dificultad creciente y además están contempladas alguna especie más. El contrapunto en cada escenario sólo puede jugarse exclusivamente en el papel de líder de una raza.

Aparte de esto, el concepto de programa abierto todavía se pone más de manifiesto por el hecho de que cada una de las tres especies tiene, además de distintas virtudes y debilidades, un temperamento que condiciona su aptitud. Por eso conocer cuáles son los objetivos y las ventajas de cada especie es muy importante para adoptar un estilo diferente de juego.

UNIVERSO EN TODA SU EXTENSIÓN

«Imperium Galactica II» se juega en varios entornos. El que nos da una visión más amplia del imperio y su situación es el mapa estelar. Los recursos de una colonia, la situación de la población y la producción de armas, entre otras muchas cosas, las llevaremos a cabo directamente desde la superficie de cada planeta. Hay que atender a cada colonia para que sean capaces de funcionar de forma autónoma afrontando los problemas que puedan surgir en la población (desde la necesidad de construir un nuevo hospital, hasta la disminución del rendimiento de los trabajadores por estar los impuestos demasiado altos). También es necesario procurar que cada colonia sea provechosa para el imperio. En las superficies planetarias debemos construir toda la infraestructura necesaria para el desarrollo de éste, edificios civiles, de investigación fábricas de naves, etc., de modo que proporcionen los recursos necesarios para la expansión a otros planetas o para rechazar amenazas.

En otros apartados del programa ya nos ocupamos de tareas más concretas. Es posible diseñar de nuevas estructuras armas y sistemas partiendo de un buen número de invenciones que aumentarán nuestro nivel tecnológico dependiendo de los créditos que destinemos. Para el espionaje contamos con una agencia en la que no sólo se trata de obtener información, sino de ventajas tácticas evidentes, y para ello hay que potenciar la inteligencia y experiencia de nuestros espías sin perder de vista actividades sospechosas, pues puede haber dobles agentes. El comercio es también importante ya que es la única manera de obtener armamento si no disponemos de factorías o si tienen una tecnología inferior. Aquí echamos de menos la posibilidad de exportación; sólo podemos comprar y no vender tecnología.

El comercio es una buena forma de establecer relaciones diplomáticas con otras especies y aquí sí que existen posibilidades de intercambio, no sólo de tecnología, sino de prácticamente cualquier cosa. Podemos también firmar pactos de no agresión, alianzas, declarar una guerra literalmente e incluso insultar al líder de una especie. Los mensajes también son parte importante porque a través de estos obtenemos información de todos los confines de la galaxia y tenemos comunicación directa con los gobernadores de las colonias.

UNA TÉCNICA SÓLIDA

Hay que destacar que en el apartado técnico «Imperium Galactica II» es muy sólido, con gráficos más fucionales que espectaculares, pero que cumplen con la función de ofrecernos una gran cantidad de información e interacción de manera agradable a la vista y sobre todo útil. No vamos a poder ver en tiempo real demasiadas florituras, todas parecen haber sido introducidas en las magistrales y abundantes escenas de animación. Aún así, existen algunos elementos que parecen demasiado escuetos. Por ejemplo, en el mapa galáctico sólo podemos desplazar las naves y descubrir nuevos planetas en un plano 2D pese a que el entorno es tridimensional, algo que no se entiende si tenemos en cuenta lo interesante que la sensación de espacio 3D que tenemos en «Homeworld» y también es algo escaso el terreno representado en la supercicie de los planetas, aunque aquí lo cierto es que no es necesario más para lo que es el juego.

«Imperium Galactica II» es un programa cuya principal virtud es la riqueza de sus posibilidades y la sencillez con el que el programa nos permite interactuar en todos sus aspectos.

S.T.M.

Tres temperamentos



LOS KRA'HEN

Son una raza de guerreros procedentes de otra galaxia que han llegado en numerosas hordas para extender las fronteras de su imperio. Su objetivo es erradicar todas las especies extrañas por la fuerza y para ello disponen de un potencial militar fuera de serie. Como líder de los Kra'hen debes plantear las campañas desde el punto casi exclusivamente militar.



LOS SHINARI

Los Shinari son una especie muy inteligente que domina las prácticas de espionaje y gozan de una privilegiada inteligencia. Expandiendo el comercio por toda la galaxia buscarán sacar provechos de los conflictos entre otras especies para obtener ventajas y evitarán incurrir en enfrentamientos militares, pues en esta faceta están en inferioridad.



LOS SOLARIAN

Los humanos son una especie que dedica sus esfuerzos a alcanzar el máximo nivel de prosperidad. Tienen un gran potencial de recursos para la investigación lo que les ha permitido superar tecnológicamente a sus adversarios. Esto además les supone una ventaja militar a pesar de que no poseen una flota de destructores demasiado numerosa.



Imperium Galactica II

En la mente del emperador

La fórmula más eficaz para triunfar en las campañas de «Imperium Galactica II» es tener una visión amplia que abarque todos los aspectos y acontecimientos referentes a nuestro imperio. Dado que es mucha la información que hemos de manejar y que también lo son todas las posibilidades que nos permite el juego, es importante conocer cada parte del programa para así poder atender a lo que nos interesa en cada momento.

Antes de nada cabe aclarar que es posible que no todos las partes del juego tienen la misma importancia, sino que depende de la manera en la que decidamos gobernar el imperio. En realidad, todo se reduce a destinar los presupuestos que obtenemos de los impuestos en las colonias de forma adecuada. Los créditos son, pues, un dato que nunca hemos de perder de vista. Las colonias no sólo deben de funcionar para sí. Los impuestos y los edificios de producción deben procurarnos los recursos que necesitemos.
Si dedicamos nuestros esfuerzos al progreso para alcanzar una prosperidad mayor, debemos invertirlos en la investigación y desarrollo tecnológico, manteniendo una actitud militar fundamentalmente defensiva. Si buscamos el dominio por la fuerza de la galaxia, está claro que hemos de destinar la mayor parte del presupuesto a crear armamento y los esfuerzos a obtener victorias. Si nuestra civilización busca aprovechar los conflictos entre otras razas para expandirse, ha de atender muy especialmente al espionaje para obtener toda la información posible de sus rivales y dedicar también buena parte del tiempo a las operaciones diplomáticas, puede que nuestra ayuda en el momento adecuado sean sobradamente recompensadas más adelante, si ello ha permitido a otra civilización eliminar una amenaza.

Varias vertientes denotan que el objetivo final depende de las pretensiones y de la personalidad del jugador

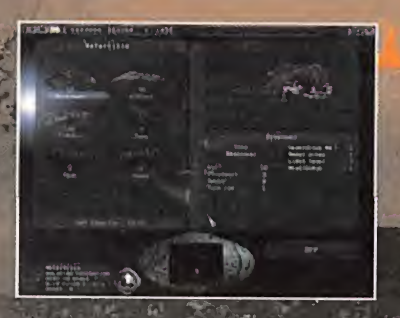
La Colonia

Cada colonia puede estar dedicada a una producción o simplemente a tener una presencia para delimitar la frontera. Para colonizar un nuevo planeta primero tienes que enviar un satélite y luego el edificar el edificio terminal. Después, si merece la pena, empieza a construir edificios civiles, militares defensivos, de producción, comercio, centros de espionaje o de investigación. Todo depende de tus prioridades, salvo aquellos que se refieren al mantenimiento de la colonia y al bienestar de la población. Al final, estos se revelan los más importantes, pues de ellos depende el rendimiento de la colonia.
La información acerca del planeta te dice qué problemas afectan a la población, son muy quejicas, ya te darás cuenta, pero procura que sus quejas sean las mínimas mientras puedas permitírtelo. No dudes en dar tampoco políticas más represivas si las circunstancias así lo exigen. En los momentos de expansión económica aprovecha para subir los impuestos –Taxes– y tendrás un ingreso de créditos extra que puedes utilizar, por ejemplo, para desarrollar nuevas tecnologías.
Procura ajustar la energía disponible a las necesidades, que no falte, pero que no sobre demasiada, y lo mismo con el número de trabajadores.

La flota





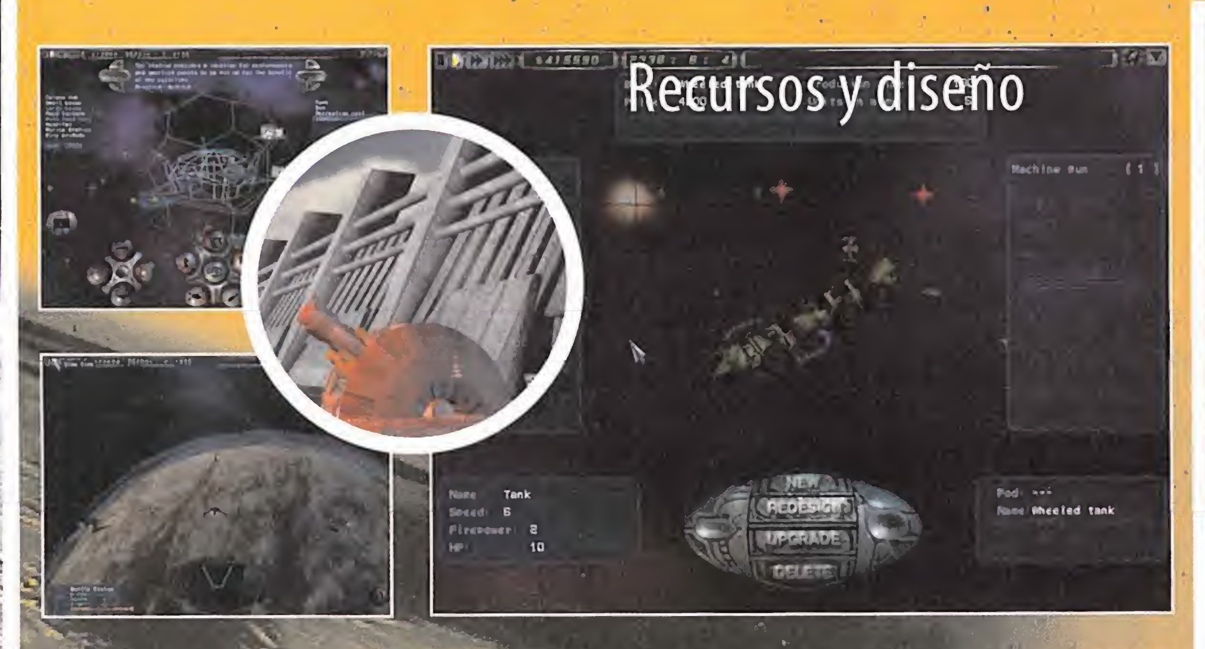


Las naves son básicamente los instrumentos que poseemos para la expansión de nuestros dominios. Con ellas podemos explorar los confines de la galaxia y encontrar nuevos planetas, enviar colonos para establecer una nueva provincia planetaria o entablar combates con otras especies. Hay varios tipos de naves, destructores, colonizaciones, estaciones espaciales y cazas. En el mapa estelar vemos qué planetas pertenecen a nuestra civilización y un aura de color rojo que delimita las fronteras en el espacio. Seremos informados de todo lo que allí ocurra. También las flotas tienen un anillo que las rodea y que simboliza el espacio que dominan bajo su radar.
Para encontrar nuevos planetas y colonizarlos haz patrullas alrededor de los dominios de tu imperio y cuando los encuentres colonízalos, aunque sólo sea con un edificio de terminal (colony hub), esto ampliará el campo hasta donde se extiende la frontera. Cuanto más avanzada sea tu tecnología desde cada planeta y nave, se extenderá un anillo mayor.
Desde el mapa estelar puedes disponer de información de la misma; no olvides consultarla de vez en cuando para saber qué problemas afectan a la población.
Si no vas a dedicarte al combate en un primer momento, no fabriques demasiadas naves, es mejor que dediques tus esfuerzos a aumentar la prosperidad en las colonias. Es conveniente en tiempos de paz no dividir las flotas para aumentar las posibilidades de expansión y otro detalle importante es que guardes un orden más o menos lógico para nombrar tanto a los planetas como a las flotas para luego poder identificarlas fácilmente.
Por ejemplo, puedes nombrar a los planetas que descubras como las islas de un archipiélago conocido como los nombres de tus hermanos, o con un mismo nombre y una variante numérica (Orión 1, Orión 2, etc.) pero que guarden una relación si están dentro de un mismo sistema planetario. Así, si recibes una noticia de un planeta, sabes a qué sistema y qué planeta se refiere y tendrás una noción del espacio de tu civilización mejor definido. Con las flotas también es recomendable hacer lo mismo.
El control del tiempo puedes acelerarlo cuando no se produzcan eventos, pero siempre seguro de que no pierdes detalle.

Producción

La producción que no se refiere a edificaciones se reduce casi únicamente a vehículos militares, naves capitales, cazas y tanques. Habrá varios tipos dependiendo del nivel tecnológico y también podemos construir satélites, naves de colonización y estaciones espaciales. En este sentido sólo hay que tener en cuenta que la producción se realiza con los recursos de una colonia en concreto, así que allí donde decidamos producir nuevos vehículos, hemos de asegurarnos que se cuenta con la infraestructura necesaria. Por ejemplo, fábricas de naves, y la energía necesaria para su funcionamiento.





Recursos y diseño

Si has edificado centros de investigación y desarrollo, puedes mejorar tu tecnología invirtiendo parte de tu capital en nuevos inventos, que serán presentados en un modelo alámbrico en la pantalla de desarrollo.

Si decides construirlo se materializarán tales modelos, pero tendrás que gastar tiempo y dinero. Las ventajas obtenidas siempre merecen la pena. Esto te evitará tener que importar tecnología de otras civilizaciones.

También puedes cambiar el diseño de tus naves y edificaciones con los inventos nuevos. Cuanto más variado sea el abanico de posibilidades, tus flotas serán más capaces de contrarrestar el potencial militar enemigo.

Batallas

El combate está diferenciado en varios campos. La defensa en previsión de ataques procedentes de otras civilizaciones se limita a disponer de una flota cercana a los planetas del sistema que pueda interceptar a tiempo a la flota enemiga antes de que puedan atacar a un planeta. Además, en los planetas pueden edificarse edificios de defensa, como cañones planetarios o lanzaderas de misiles. Sólo debe confiarse la defensa de las colonias a estos artefactos como último recurso.

En el ataque hay que crear una flota potente, así que el primer paso es construir un buen número de destructores cazas y tanques. Conviene recordar que los tanques han de transportarse del planeta a las naves.

Para una batalla espacial, si sabes algo de la tecnología de las unidades de combate enemigo, intenta que tu flota disponga de los dispositivos adecuados para contrarrestarla si es posible. Siempre tendrás más posibilidades de victoria si dispones de escudos contra un enemigo que cuenta, por ejemplo, con misiles o utilizar también misiles en el combate. Por supuesto, la superioridad numérica, las formaciones y la tecnología juegan un papel fundamental.

Antes de una batalla, partes de una situación a tiempo parado. En este momento debes evaluar cuál es la situación de la batalla y asignar a tus flotas los objetivos la formación y el modo en que vas a combatir.







Diplomacia y espionaje

Para establecer relaciones diplomáticas con otra especie debes tener contacto con previamente. La importación en la pantalla de comercio (Trade) es una buena fórmula para llevarte bien con alguno de tus vecinos. Una vez hayas accedido a la pantalla de operaciones diplomáticas, puedes intercambiar tecnología ofrecer o requerir ayuda. Los pactos de no agresión con las civilizaciones pacíficas te pueden proporcionar valiosos aliados para defenderte de otras amenazas. Si es necesario, en un momento dado, puedes firmar la paz con alguna civilización con la que estés en guerra. El recurso del insulto es sólo recomendable contra los enemigos aférrimos cuando te interese desatar un conflicto por un motivo interesado.

El espionaje es una de las fuentes de información más valiosa, pero antes de enviar a tus agentes a una misión suicida procura que tengan un nivel de experiencia adecuado, aunque sea con misiones de entrenamiento. Los espías no son baratos así que si sospechas de que uno de tus agentes puede ser un doble agente puede que debas eliminarlo pero sin precipitarte porque si te cargas a varios de tus espías puede que los otros actúen con recelo e influya en la moral de tus efectivos.

- Compañía: **TERMINAL REALITY/TAKE2**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE/AVENTURA**





Los textos y las voces de «Nocturne» han sido localizados al castellano



Procesador: Pentium 166 MMX • RAM: 64 MB • Disco duro: 500 MB • Tarjeta 3D: No (Se recomienda) • Multijugador: No

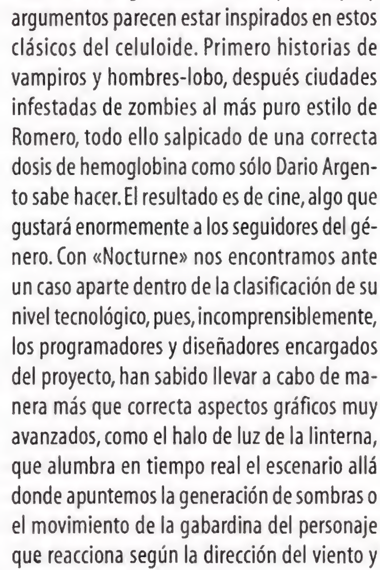
TECNOLOGÍA:	79
ADICCIÓN:	81

El sistema de pantalla estática está un poco anticuado. Los efectos de luz son perfectos. Está traducido y doblado al castellano.

puntuación total **82**

Nocturne

Detective de lo sobrenatural



«Nocturne» tiene su correcta dosis de violencia. Sin embargo, posee la opción de desactivar el modo "gore" para los más sensibles.



El tercer capítulo nos llevará al Chicago de los años 30, donde nos enfrentaremos a algunos peligrosos gangsters que ha resucitado un loco alemán.

Nos encontramos ante una terrorífica aventura en la que encarnamos a Stranger, un agente secreto que trabaja para una organización encargada de llevar a cabo, casos relacionados con aspectos sobrenaturales, como criaturas supraterrenales, posesiones y embrujamientos. Dos pistolas, gran pericia y mucha inteligencia es lo que necesita el protagonista del juego para sobrevivir a los peligros.

Subvencionada con fondos secretos del gobierno, la organización de la que forma parte Stranger, el protagonista, se encarga de llevar a cabo toda clase de misiones de carácter paranormal, aquellas donde la magia o la ciencia van más allá de todo conocimiento, donde lo real se mezcla con lo fantástico. «Nocturne» está dividido en cuatro capítulos de trama argumental diferente y estos, a su vez, están seccionados en varios niveles.

El primer capítulo nos lleva a una ciudad dominada por vampiros que también se encuentra asediada por una tribu de hombres-lobo. Nuestra misión será desvelar la razón de la desaparición de varias doncellas y tratar de paliar los efectos que sobre la ciudad están acaeciendo, debido a las continuas reyertas que los lupinos tienen con los vampiros.

En el segundo tendremos que descubrir por qué los muertos de un pueblo se han levantado y vagan por las calles del mismo, atacando a la población. En el tercero nos veremos mezclados en un asuntos con la mafia, pues un capo ha encontrado la manera de utilizar a los muertos como gangsters "reciclados" con lo que Chicago podría verse inmerso dentro de un caos. El capítulo número cuatro, un antiguo miembro de la organización que perdió la cordura tras la muerte de su esposa, trata de liquidarnos con la excusa de que unos duendes están atormentándole.

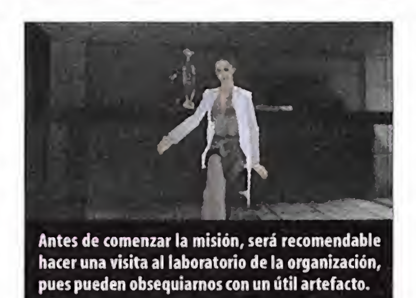
Nada más apreciar los primeros compases del juego, vemos con total claridad la intención de los diseñadores de aportarle al juego un aspecto clásico, muy al estilo de las películas de terror de Bela Lugosi o Boris Karloff, pues la ambientación general, como los personajes y argumentos parecen estar inspirados en estos clásicos del celuloide. Primero historias de vampiros y hombres-lobo, después ciudades infestadas de zombies al más puro estilo de Romero, todo ello salpicado de una correcta dosis de hemoglobina como sólo Dario Argento sabe hacer. El resultado es de cine, algo que gustará enormemente a los seguidores del género. Con «Nocturne» nos encontramos ante un caso aparte dentro de la clasificación de su nivel tecnológico, pues, incomprensiblemente, los programadores y diseñadores encargados del proyecto, han sabido llevar a cabo de manera más que correcta aspectos gráficos muy avanzados, como el halo de luz de la linterna, que alumbra en tiempo real el escenario allá donde apuntemos la generación de sombras o el movimiento de la gabardina del personaje que reacciona según la dirección del viento y



ILUMINACIÓN EN TIEMPO REAL

Uno de los aspectos más innovadores de «Nocturne» es la iluminación en tiempo real, la cual se nota perfectamente cuando se hace uso de la linterna. Veremos cómo el halo luminoso alumbra la zona que estemos apuntando, mientras el resto se queda en la más absoluta oscuridad.

Igualmente ocurre con las sombras, que respetan la posición relativa de la fuente o fuentes de luz que hayan en la pantalla actual.



Antes de comenzar la misión, será recomendable hacer una visita al laboratorio de la organización, pues pueden obsequiarnos con un útil artefacto.

que, muy inteligentemente, han sabido meterlo en un script predefinido, haciéndonos creer a todos que, en realidad, era en tiempo real, con lo cual han demostrado ser un poco caraduras, pero muy astutos no obstante y, sin embargo, se han quedado muy atrás en cuanto a la generación de escenarios, a base de gráficos renderizados y a la transición de pantallas, mediante cámaras estáticas, técnica que se ha utilizado en este tipo de juegos desde tiempos de «Alone in the Dark» y que hay que dejar en el olvido, a favor de cámaras dinámicas, como las que se usan en «Dino Crisis».

«Nocturne» no llega a producir ese miedo que todos esperábamos, pues no han encontrado el factor sorpresa que en otros títulos como la saga «Resident Evil» sí se ha captado. De cualquier manera, el tema que toca el título en cuestión, repleto de vampiros, hombres-lobo, etc., es lo suficientemente atractivo como para enganchar a los seguidores de esta clase de temas. Que el juego esté completamente traducido y doblado al castellano es un punto muy a favor, pues ayuda mucho a la hora de comprender los diálogos con los diferentes personajes, algo necesario si no queremos dar palos de ciego. No es que «Nocturne» se haya quedado en un quiero y no puedo, porque en absoluto es así, ya que es una aventura francamente divertida y capaz de atraer a un amplio abanico de aficionados, pero lo que sí es cierto es que con un poco más de tiempo y visión de futuro los programadores podían haber hecho un juego más adaptado a la tecnología actual.

C.F.M.



TERROR - VELOCIDAD - ACCIÓN

RESIDENT EVIL



¿Qué secretos ocultan los extraños experimentos del laboratorio situado en Raccoon City? Disfruta de la aventura más terrorífica jamás creada.

CAPCOM

"Es una experiencia única, comparable a las grandes películas de terror, aunque en esta ocasión seamos nosotros los protagonistas" **PCMANÍA**



Las carreras más emocionantes, los coches más veloces. Hasta 10 modelos de coches y 22 circuitos diferentes.

elite empire SPORT

"Los fanáticos de las carreras de coches, esos que acostumbran a poner cara de velocidad ante la pantalla del ordenador, ya pueden incorporar un nuevo título a sus boxes particulares: Grand Touring." **PCPLUS**

SHOGO Mobile Armor Division

Has sido culpado de la desaparición de tu hermano, tu novia y tu mejor amigo. Debes desenmascarar al culpable de esta conspiración.

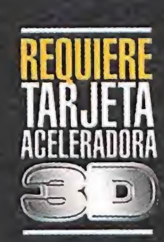
MONOLITH PRODUCTIONS MICROIDS

"Si combinamos la acción de un Arcade en 3D donde tengamos que pilotar colosales máquinas de generación futurista, con un argumento épico, el resultado será sin duda Shogo." **MICROMANÍA**



Multi3D

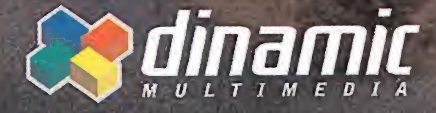
EL PACK MÁS COMPLETO DE JUEGOS 3D



Ya a la venta:



PC-cdrom Windows™95/98



hasta donde llegue tu imaginación

www.dinamic.net

Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

• Compañía: id SOFTWARE/ACTIVISION • Disponible: PC • Género: ARCADE
Procesador: Pentium 233 MMX • Tarjeta 3D: Sí (OpenGL)) • RAM: 32 MB • Disco duro: 70 MB • Multijugador: Sí (Internet, LAN, IPX, TCP/IP)

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

Quake III ARENA





«Quake» fue la revolución; «Quake II», la reafirmación; ahora «Quake III» es la consagración de una saga. Un título que, tras mucho esperar, ya tenemos entre nosotros. La espectacularidad y una definitiva mira hacia el aspecto multijugador, son dos de las muchas peculiaridades que envuelven a esta pasión hecha juego.



El Lightning Gun procede directamente de la primera parte de la saga, y si ya entonces era el arma más destructiva, aquí también se lleva la palma, con creces, sobre las demás.



Como podéis comprobar, la elevada complejidad de los escenarios hace que resulte todo un espectáculo combatir en ellos. Desde un laboratorio de genética, hasta un barco abandonado, podremos ir a cualquier parte.



Estos de aquí son una pequeña parte de los personajes que aparecen en el juego. Aunque parecen muy amistosos entre sí, lo que les depara el futuro es una guerra sin cuartel, a muerte.

LA CONSAGRACIÓN

Una raza eterna, los Vadrigar, cuyo poder se escapa a la comprensión de toda entidad mortal, entretienen su aburrida eternidad usando seres vivos de todo el Universo, seres que por sus habilidades en batalla o por su valentía y arrojo, muy por encima del resto de los de su raza, han llamado la atención de los Vadrigar y son forzosamente invitados a participar en un campeonato donde todo estará permitido... disparar, cortar, pisar, amputar..., todo, con tal de conseguir la premisa "matar y que no te maten" que convertirá en campeón a aquel la practique con más acierto.

Por supuesto, si los Vadrigar permitieran que una simple cuestión como la muerte acabara de una sola vez con su diversión, en ningún momento llegarían a saborear el entretenimiento que pretenden alcanzar con estos juegos de destrucción. Así, y dado que están por encima de cuestiones de vida o muerte, cada vez que uno de los guerreros caen en combate, es devuelto a la vida para que prosiga su lucha, pero lo que no hacen es evitar el sufrimiento al perecer; todo el dolor que pueda provocarles aquello que les mata, piensan, el luchador lo usará más tarde en su provecho, actuando de manera más cauta o arrojada, pero siempre procurando no morir de esa manera tan desagradable.

El mejor de todos, el que merezca un puesto entre los inmortales, deberá superar la prueba definitiva: luchar contra Saero el Inmortal, conocido así porque durante eones ha participado en el campeonato de los Vadrigar y siempre ha salido victorioso sin mostrar el menor signo de esfuerzo... ¿Seremos nosotros los que acabemos

Haz lo que te apetezca

La utilidad que han usado en id Software para realizar todos los escenarios del juego ya está disponible para los usuarios que deseen aventurarse a diseñar sus propios niveles. Es la primera vez que la carismática compañía lleva a cabo una acción de estas características, pues con las anteriores partes todas las modificaciones debían hacerse con programas no oficiales capaces de trabajar con el código de «Quake», y normalmente de difícil manejo.

Las opciones de «Q3 Radiant» nos dan la posibilidad de, a partir de cero, crear escenarios de la misma complejidad que los que vemos en el juego. El manejo es muy sencillo e intuitivo, ya que funciona a base de menús de fácil comprensión, y el fichero de ayuda que acompaña al programa explica, paso a paso, tanto las acciones básicas, como las avanzadas, por lo que solamente será necesario, por nuestra parte, la práctica.

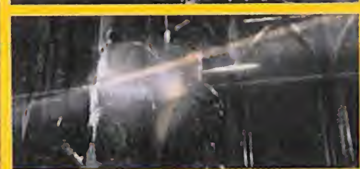


Introducción de película

Si los chicos de id Software se lo propusieran, tendrían la capacidad, con creces, de realizar una película de gráficos renderizados con tanta o más calidad que las superproducciones cinematográficas que ya se han realizado. La calidad de los gráficos, el realismo de los movimientos, la tremenda acción que presagia lo que está por venir y los impresionantes efectos especiales, hacen de la introducción de «Quake III Arena» una pequeña gran obra de arte que no sólo os dejará boquiabiertos, sino que también os dará ganas de comenzar el combate cuanto antes para descubrir si, en verdad, es tan espectacular como todos cuentan.

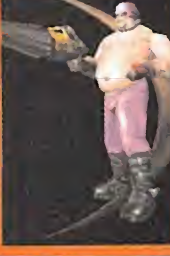


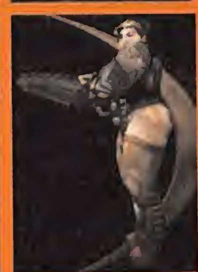















Un amplio elenco de "skins"

La biblioteca de "skins" realizadas por los diseñadores gráficos de la compañía, nos dan, por un lado, la posibilidad de elegir entre todas ellas aquella con la que creamos que vamos a sentirnos más identificados. Las hay de todas clases: desde Sarge, el emblemático soldado con el puro en la boca; un gordo motorista; un payaso asesino; un "skater" futurista y toda una surtida colección de alienígenas donde, quizás, el más resultón, por así decirlo, será un enorme ojo con dos manos. Por supuesto, esto no es más que el comienzo pues, tal y como ocurrió con «Quake» y después con «Quake II», id Software nos brinda la posibilidad de participar en «Quake III», no sólo peleando, sino también creando; creando modelos de personajes a nuestro más completo antojo.

«Quake III» es uno de los primeros arcades que utiliza degeneración de mallas para simular curvas en todos los elementos del escenario

con esa racha de éxitos? El tiempo y nuestra habilidad serán los que lo decidan.

UN NUEVO CANON A SEGUIR

Siempre ha pasado igual. Con «Doom» ocurrió que todos querían sacar un juego que se asemejara en calidad; «Quake», fue el comienzo del final de los sprites, a favor de los polígonos con texturas. Mucho más rápido a la hora de ser procesados y con muchas más posibilidades que el sistema gráfico anterior. «Quake II» apareció durante el auge de las tarjetas aceleradoras 3D, lo que le dio otro giro a la tuerca de la calidad y, de nuevo, fue pionero dentro de su categoría. «Quake III» vuelve a adelantarse a su tiempo y utiliza una serie de técnicas, hasta ahora "prohibidas" dentro de este género, tal vez por la falta de medios, tal vez porque nadie se había decidido a hacerlo. La cuestión es que en los escenarios de «Quake III» podremos ver curvas casi reales, además de los polígonos formados con líneas rectas; figuras cuyos bordes mostrarán una redondez cercana a la perfección –creadas por degeneración de las mallas poligonales–, de modo que ofrezcan ese efecto a lo lejos, pero que no se pierde al acercarse, pues apenas se pueden apreciar los vértices de dichos polígonos. En «Quake III», pues, los chicos de id Software han aprovechado toda la potencia que brindan los últimos chips de aceleración gráfica 3D, destacando por encima de todo el conjunto.

¿Y LA AVENTURA?

Echamos en falta el aspecto aventura que traían las dos partes anteriores. «Quake III» prescinde de ello para centrarse en el placer gratuito de matar por matar. Tal vez podéis decir que estamos anclados en el pasado, pero sentimos que ya no haya esa modalidad de aventura en la que teníamos que desplazarnos por decenas de escenarios, encontrando llaves, objetos especiales y solucionando puzzles. Ahora parece como si el modo de un jugador se hubiera puesto como de rebote, como para darle a la gente que no dispone de conexión a Internet la posibilidad de saber cómo podría ser si dispusiera de ella. No queremos decir que esto nos parezca mal, pues la verdad es que la inteligencia artificial de los diferentes bots a los que vamos a enfrentarnos está realmente cuidada y se adapta a la perfección al estilo de nuestras acciones, pues si somos más agresivos, ellos también lo serán; si, por el contrario, no nos manejamos muy bien al ser primerizos en esta clase de juegos, nos darán un poco de cancha y mano abierta para que no nos resulte una misión imposible nada más empezar. Pero insistimos en que no hubiera estado de más el incluir un pequeño enigma o dos, o unas llaves de colores; eso lo habría distinguido definitivamente sobre otros títulos del género, con las mismas características de éste, como puede ser su más directo rival y recién estrenado «Unreal Tournament».

«Quake III» aúna en un mismo producto diversión y tecnología, acción y estrategia, y a nadie le importa que el argumento del juego sea una mera excusa para entrar en la arena a luchar contra la máquina, contra nuestros amigos, o contra gente de todo el mundo. Lo importante del título es su explícito desarrollo y la posibilidad que nos da de demostrar si nos merecemos estar entre los mejores "quakers".

id Software lo ha hecio. De nuevo nos ha traído una revolución que aumentará, con total seguridad, la masa de seguidores que viene arrastrando desde «Doom II».

C.F.M./S.T.M.

TECNOLOGÍA:	96
ADICCIÓN:	98

El detalle con el que están creados todos los personajes es realmente sorprendente. Se echa en falta la dosis de aventura en el modo un solo jugador de las anteriores entregas. Todos y cada uno de los escenarios están repletos de detalles visuales, con una calidad fuera de lo normal, superando cualquier otro título disponible en el mercado; sencillamente impresionante.

puntuación total



Quake III ARENA

Habiendo sido escogidos como pertenecientes a la élite de los luchadores en el mundo conocido, hemos recibido la oportunidad de ganarnos el privilegio de enfrentarnos a Xaero, el Señor de la Arena. Esto significa, en primer lugar, que la habilidad, la precisión y los nervios templados forman parte del perfil de cada uno de los luchadores. Pero caeremos en el error si pensamos que después de haber guerreado desde el mítico «Doom» o incluso desde mucho antes, la Arena no puede reportarnos ninguna sorpresa.











Elegidos para morir

No hay rival que debamos subestimar, la lucha es dura y el privilegio sólo está reservado al mejor. Asegúrate de conocer el arsenal con el que cuentas y en encontrar el mejor modo de moverte para no dar oportunidades gratuitas al adversario.

PARA AFINAR LA PUNTERÍA

Las posibilidades de morir son ahora mucho más numerosas, así que para convertirse en un mecanismo letal en «Quake III» puede que lo más aconsejable sea dejar de intentar ese nivel que se nos resiste y emprender un entrenamiento paulatino. Afortunadamente, el programa nos permite elegir el número de bots que entran en la contienda y también entre cinco niveles de dificultad, desde uno en el que los bots se encuentran asequibles, hasta uno en el que cabrearían al mismísimo diablo. Existen tres claves para hacerse un maestro de la Arena, moverse con habilidad y precisión, conocer los escenarios y saber utilizar las armas adecuadamente. Siguiendo y fijándonos en estas tres premisas intentemos hacer de cada partida una lección:

1.- La práctica muy continuada es la única fórmula para saber moverte en la Arena y la sensibilidad del ratón es lo más importante. Cuanto más alta sea más velozmente podrás apuntar y también esquivar o moverte. El problema es que sin práctica un nivel demasiado alto de dicha sensibilidad no sólo marea, sino que es incontrolable, así que habrá que ir acostumbrándose poco a poco a un nivel cada vez más alto.

2.- Familiarízate con cada escenario; al poco tiempo no te costará memorizar dónde se encuentran las armas y objetos más importantes. Es posible que incluso puedas calcular el tiempo de modo que llegues a saber en qué momento aproximado va a aparecer el Quad Damage en el escenario.

3.- Las armas funcionan de muy diferente manera y esto puede otorgarte una ventaja o desventaja según en la situación en la que estés. Lo más importante es saber defenderse con todas y así poder saber cuál es la adecuada para atacar directamente o contrarrestar a la de otro rival.

La danza de la batalla

El movimiento en combate requiere fundamentalmente estar cómodo con las teclas configuradas con todos los controles fácilmente accesibles. Además hay que actuar según el arma y la táctica del enemigo procurando, si es humano, percibir si sigue siempre las mismas pautas.

La mejor forma de atacar a un enemigo a corta distancia es acercarse disparando hasta que nos vea e intente apuntar. A partir de ahí con la ayuda del "strafe" se puede girar alrededor de éste hacia cualquier lado procurando buscar su espalda. Para hacer esto sólo hay que moverse hacia un lado sin dejar de apuntarle. Claro está que no se va a quedar quieto, así que si intenta huir síguele, lo peor que puede hacer es darte la espalda, pero nunca, nunca te quedes frente a él disparando; eso significará, casi seguro, la muerte.









Los objetos

Las armaduras pueden hacerte parecer indestructible ante un enemigo si a éste le quedan pocos puntos de vida, y son mucho más importantes de lo que parecen. Hay pequeños parches que te otorgan 5 puntos, un parapeto de color amarillo 50 y el parapeto rojo 100. Aparte de los ítems de salud, también existen otros de los que conviene saber su utilidad. Pueden otorgarnos la facultad de volar, incrementar nuestra velocidad y cadencia de tiro, hacernos invisibles, regenerar nuestra salud poco a poco hasta 200 puntos; también el MegaHealt sube a 200 el nivel de salud instantáneamente. El más efectivo es el Quad Damage, que multiplica el nivel de daño que puede causar el arma que portemos.



LAS ARMAS

El arsenal con el que podemos contar en «Quake III Arena» es una recopilación de armas de anteriores títulos de id Software, aunque se aprecia alguna que otra evolución. Ahora son más destructivas y en cierto modo futuristas. La única novedad sería el puño de combate y aún así nos recuerda a la expeditiva sierra mecánica de «Doom».



PUÑO DE COMBATE:
Éste es la única arma cuerpo a cuerpo que podemos encontrar y consta de un guante con una sierra mecánica a la que se le aplica una corriente eléctrica que no necesita munición de ninguna clase. Al aplicarse durante unos segundos en un oponente hace bastante daño, eso claro está, si consigues llegar hasta él esquivando o tragando plomo a kilos. No está mal como último recurso, pero procura utilizarlo lo menos posible. Lo más interesante de este arma es cuando se producen duelos entre dos jugadores en la misma situación, la lucha es feroz.



AMETRALLADORA:
La ametralladora es el arma con la que cuenta por defecto cualquier gladiador en la Arena. Tiene un cañón cuádruple giratorio que escupe proyectiles a toda velocidad. Puede cubrir un área mayor gracias a su velocidad lanzando una lluvia de balas sorpresa contra uno o varios enemigos. De otra manera, si logras acertar una ráfaga de un par de segundos contra un objetivo, le habrás dejado fuera de combate o estará a punto de sucumbir.



ESCOPETA RECORTADA:
Otro clásico adoptado desde «Doom». Cada cartucho dispersa las postas en un ángulo de unos diez o quice grados lo que significa que cuanto más cerca más daño es capaz de causar. Un par de impactos directos a bocajarro son capaces de desmontar la armadura más pesada. A larga distancia no hace demasiado daño, pero cubre un gran área y esto último la hace especialmente devastadora con el Quad Damage. No tiene una cadencia elevada, pero cada tiro llega instantáneamente a su destino.



CAÑÓN DE PLASMA:
El cañón de plasma lanza un chorro de descargas de energía con una gran cadencia y poder destructivo. El contrapunto es que la velocidad de las descargas no es demasiado elevada y que consume su energía muy rápidamente. Es un arma muy adecuada para despejar el camino o para defenderse de armas lentas o de poca cadencia, atento a esquivar, claro.



LANZADOR DE GRANADAS:
El lanzador de granadas es una de las más interesantes armas de la serie «Quake». Su uso es más común desde posiciones más o menos seguras contra zonas de paso o donde se sabe positivamente la presencia de un rival. En el uno contra uno no es muy efectiva a no ser que se acierte de un impacto directo. La manera más eficaz de usar el Lanzador de Granadas es aprovechar los rebotes con las paredes de modo que el objetivo no sepa con certeza de dónde le vienen los tiros.



LANZADOR DE COHETES:
Requiere cierta habilidad: aunque es muy potente la velocidad del proyectil, es bastante menor que la de otras armas, por eso hay que tener cierto sentido "balístico" e intentar adivinar hacia dónde se mueve el objetivo. A larga distancia no es demasiado efectiva a no ser que la víctima no sepa de tu presencia. A corta distancia es de lo mejor, pero siempre sabiendo que un impacto a bocajarro nos dañará también y mucho. Siempre es más efectivo lanzar el cohete a los pies ya que de no acertar de pleno al menos no pasará de largo.



CAÑÓN ELÉCTRICO:
El cañón eléctrico apareció en el primero de los «Quake» y en «Quake III Arena» es el arma menos común. Lanza un rayo eléctrico hacia delante que se desvía a medida que se aleja del cañón, por lo que a larga distancia no resulta demasiado precisa. Es rápida, potente y tiene una cadencia continúa, lástima que dura sólo unos segundos.



CAÑÓN DE URANIO:
Ésta es la más precisa de las armas presentes en el campo de batalla y también de las más potentes a todas las distancias. Utiliza un acelerador de partículas en miniatura para lanzar una barra de energía nuclear instantánea –a la velocidad de la luz– por lo que es posible acertar a víctimas allá donde la vista alcance. El inconveniente de este artilugio letal es su poca cadencia, necesita alrededor de un segundo y medio para recargarse después de cada disparo.



BFG-10K:
La espada de Damocles es la definición más aproximada para el BFG-10K, sin duda el arma definitiva que todo gladiador buscará. Es la evolución del cañón de plasma y la más potente del arsenal destructivo que nos brinda «Quake III Arena». Aquel que la posea puede quedarse solo si acierta con un disparo. El BFG-10K lanza una gran bola plasma que licúa a todo aquel que se encuentre a su paso.

Con «Quake III», id Software consigue un nuevo canon a seguir dentro del género arcade, con el que todos se compararán

- Compañía: **MICROPROSE**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR**



Tanto la Fórmula 1, en cuestión automovilística, como el mundial de Motociclismo, son dos eventos de gran popularidad en nuestro país, especialmente por tener una gran representación en ambos campeonatos mundiales. Juegos que nos pongan a manos de veloces monoplazas hay en gran cantidad, pero no ocurre igual con las dos ruedas. «GP 500» viene a llenar este hueco, ocupándose de la categoría reina, los 500 c.c., suponiendo así un nuevo reto dentro del mundo de la simulación.



Procesador: Pentium 200 MHz • RAM: 32 MB • Disco duro: 250 MB • Tarjeta 3D: Sí • Multijugador: Sí (TCP/IP, IPX, módem)

TECNOLOGÍA:	92
ADICCIÓN:	91

El aspecto gráfico final es, sin ninguna duda, sobresaliente. Al menos en su modo de Recreación podía haber sido un poco más sencillo. Los movimientos del piloto sobre la montura, otorgan un gran realismo al conjunto.

puntuación

total **91**

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO



GP 500

Gas a tope

Alex Crivillé y Emilio Alzamora se han encargado de poner color español a un mundial en el que siempre hemos estado muy bien representados. Pero ellos no son los únicos que luchan día a día por marcar los mejores cronos; Carlos Checa, Sete Gibernau, Borja, etc., son pilotos que pueden darnos más alegrías en la categoría reina del mundial. Micropose nos da ahora la oportunidad de sentirnos como ellos, con la ventaja de poder caernos tantas veces como queramos sin peligro para nuestra integridad física.

Un primer punto a factor de este título es que cuenta con la autorización de la F.I.M., lo que le convierte en el simulador oficial del campeonato en su temporada 1997-98. ¿Qué ventajas tiene esto? Muy sencillo, en el juego se incluyen con todo detalle los equipos y pilotos oficiales, que han sido representados con todo lujo de detalles. Observar los monos, cascos, decoración de las monturas y demás detalles es todo un lujo para la vista que hasta ahora no iguala ningún otro título del mismo género.



La vista desde el interior de la moto es espectacular, pero el manejo se complica aún más que en la vista exterior.

VUELTA DE CALENTAMIENTO

Tras un impactante vídeo introductorio, en el que se pueden ver algunos de los momentos más espectaculares sucedidos a lo largo de la temporada, se despliega ante nosotros un menú de opciones que nos permite personalizar cada uno de los detalles del juego y nos

Todas las marcas y pilotos que formaron parte del Mundial de 1998 han sido fielmente recreados

El entrenamiento tiene un doble objetivo: conocer el circuito y obtener la mejor posición posible.

La salida es un momento importante: la densidad de pilotos puede llevarnos a cometer errores fatales.



Cualquier pequeño error de trazada o apurado en la frenada puede conllevar una dura caída.


Yamaha, Suzuki, Honda... Están todas las que son y son todas las que están.



Después de una fulgurante salida hay que ser bastante atrevido y ser uno de los últimos en pisar el freno y reducir marchas si queremos hacernos con un puesto entre los primeros, algo que el programa también tiene en cuenta y realizará con maestría.

Para poder realizar tiempos aceptables, será necesario conocer el circuito a la perfección


Realizar una buena trayectoria en la pista es algo muy importante de cara a ir restando segundos.



La fidelidad de los circuitos raya el sobresaliente, gracias a que «GP 500» cuenta con licencia oficial.



En las diferentes repeticiciones podremos ver toda la espectacularidad de este deporte del motor.

da a elegir entre carrera individual, contrarreloj, multijugador y campeonato. Tan sólo se hecha en falta la posibilidad de competir en pantalla dividida, no queda más remedio que usar red, serie o módem (directo o Internet) para retar a cualquier amiguete. Pero antes de lanzarnos al circuito, un detalle nos llama la atención por encima del resto: el control del piloto, por defecto, se realiza a través de ocho funciones diferentes que pasamos a detallar a continuación. A las ya conocidas de acelerar, frenar y giro a ambos lados, se unen cuatro posibles inclinaciones del piloto: inclinación a ambos lados, hacia delante para una postura más aerodinámica y hacia atrás para afrontar las curvas reduciendo marchas. Esto supone una novedad que da al juego un aliciente y dificultad extra, aunque se pueden obviar estos cuatro últimos controles y nuestro piloto los ejecutará automáticamente.
Llega el momento de enfundarse el ajustado mono y nos disponemos a marcar un crono de impresión. Para ello elegimos el modo de juego Recreación, en el que prima la acción por encima de la simulación, y salimos de boxes como una centella. Entramos en recta de meta y la primera curva se aproxima a más de 150 Km/h, por lo que clavamos los poderosos frenos de nuestra 500 y ponemos rodilla en asfalto inclinando nuestro cuerpo en un desafío claro a las leyes de la gravedad. Poco a poco nuestra moto se desvía de la trayectoria deseada y acabamos con nuestros huesos cerca de una valla publicitaria que estaba tras varios metros de arena protectora. ¡Vaya!, debe ser que íbamos más rápido de lo debido, así que tomaremos más precauciones en la siguiente..., pero una tras otra vemos cómo nuestro piloto pasa más tiempo rodando que sobre la moto.

MUY REAL, Y MUY DIFÍCIL

Así se podrían resumir los primeros minutos de partida de cualquiera que se haga con este título de Microprose. Hay que reconocer que es difícil hacerse con el control de la moto, incluso en su modo más sencillo de manejo, pero no nos encontramos con un arcade basado en el motociclismo en el que los reflejos sean lo más importante. «GP 500» es un simulador en el que son necesarias muchas horas de "entreno" para conseguir marcar tiempos cercanos a las vueltas rápidas del resto de pilotos. Cada circuito cuenta con un vídeo introductorio que nos muestra una vuelta comentada, que nos puede ser de ayuda a la hora de ponernos sobre la moto. En él se pueden apreciar las espectaculares frenadas y tumbadas que un piloto profesional debe hacer para sacar lo mejor de cada trazado. A esto hay que unirle la posibilidad de adaptar la moto a nuestro gusto, al menos en cuanto a motor, cambio, suspensión y neumáticos.

Todos los puristas de la simulación se volverán locos con este nuevo producto de Microprose

POLE POSITION

Nos encontramos ante uno de esos títulos que indican el camino a seguir, superando a todos los títulos de motos existentes hasta el momento. Aunque en cierto modo resulte difícil comparar títulos como la excelente saga «Moto Racer», donde el control de la moto era relativamente sencillo, con un simulador como éste. Los gráficos son sensacionales y se mueven con gran suavidad en un equipo medio con tarjeta aceleradora. El sonido soporta las últimas tecnologías de posicionamiento 3D, aunque quizá sea el aspecto que menos brilla, ya que el público apenas se oye y el sonido de la moto no es todo lo real que pudiera llegar a ser.
¿Qué más decir? Un sobresaliente para Microprose y recordar que aquellos que quieran un juego de motos sin complicaciones, en el que se pueda disfrutar desde el primer momento, quizá no se encuentren ante el juego más indicado –«Superbikes» puede ser más adecuado–. En cambio, los que busquen retos de verdad, los puristas de la simulación, no se sentirán defraudados con «GP 500».

J.J.V.

Vuelta rápida



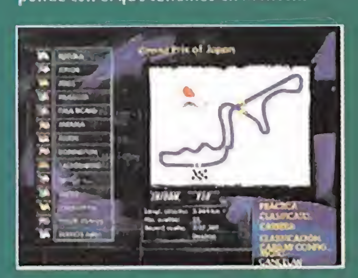
En cualquier momento del juego, ya sean entrenamientos libres, oficiales o carrera, podremos parar la carrera y acceder al menú de repetición donde podremos observar nuestra última vuelta desde cualquiera de las cámaras existentes. Gracias a esto podemos limar nuestra técnica y apurar las trazadas de un modo más preciso, a la vez que podemos disfrutar de imágenes espectaculares donde las haya. También se pueden grabar estas repeticiones para demostrar posteriormente nuestras hazañas a los demás.



Licencia F.I.M.



Al tener la licencia oficial de la Federación Internacional de Motociclismo, todos los datos que incluye «GP 500» han sido tomados de la realidad. Tanto equipos, como pilotos y circuitos han sido fielmente reflejados para dar ese toque de realismo final del que adolecen otros títulos. La única pena es que todos los datos han sido extraídos del penúltimo campeonato y nos encontramos que Checa aún no aparece en Yamaha, el número de la moto de Crivillé no se corresponde con el que tenemos en mente...



- Compañía: **VOLITION/ INTERPLAY**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR**



El simulador de combate espacial es un género con millones de adeptos, pero curiosamente con pocos títulos. La supremacía de «Star Wars» con «X-Wing Alliance» como último episodio es una buena razón para esta sequía, pero se ha acabado el tiempo de su reinado. Y el usurpador del trono no ha sido, curiosamente, proveniente de la saga «Wing Commander», sino un simulador de combate espacial con mayúsculas. «Freespace 2» desborda visualmente lo más fantástico que se pueda imaginar y tiene una jugabilidad cardiaca.

Procesador: Pentium 200 MHz • RAM: 32 MB • Disco duro: 400 MB • Tarjeta 3D: Sí, con 4 MB • Multijugador: Sí (IPX, TCP/IP, LAN e Internet)

TECNOLOGÍA:	84
ADICCIÓN:	94

Todos los apartados gráficos rayan en lo sublime, envolviéndonos en una atmósfera espacial impresionante. Los impactos contra otras naves no están bien resueltos, y la IA en navegación tiene fallos. Los efectos visuales de las explosiones y la desintegración de las naves son tan geniales como la historia y el desarrollo de la aventura.

puntuación

total **91**

Freespace 2

Antología espacial

El número de teclas y los múltiples displays del HUD pueden asustar al principio, pero los tutoriales en forma de módulos de entrenamiento con clases prácticas son un ejemplar sistema de aprendizaje. Además, no hay nada distinto a lo ya familiar desde «X-Wing» a «Wing Commander», con sistemas de energía diversificados en motores, escudos y armas, ordenador de blancos y el radar. Los pilotos espaciales más condecorados no tendrán problemas de adaptación a una interfaz de vuelo y combate insuperable como sistema para la navegación y lucha en un espacio 3D infinito. Se puede configurar el teclado, y un joystick de ocho botones viene de maravilla, mejor aún si es Force Feedback, porque sentiremos los impactos con tanta brutalidad que reaccionaremos más rápidamente.

> La situación y los objetivos de las misiones son claros, pero en la acción las circunstancias pueden cambiar drásticamente



Las estelas de los proyectiles guiados marcan la línea de fuego hacia el blanco.



Las grandes naves disponen de armas específicas para naves de su tamaño.





Con las cámaras exteriores podremos comprobar el estado de daños de nuestra nave.



Los restos tras la explosión de una nave o meteorito pueden alcanzarnos; será mejor destruirlos.

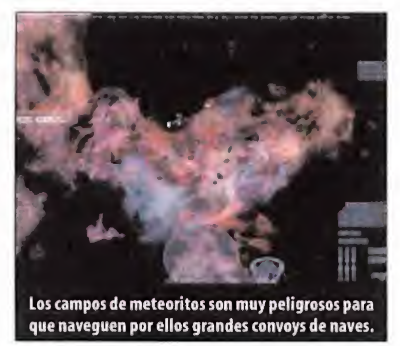


UNA HISTORIA COMPLETA

Un par de módulos de entrenamiento son suficientes para iniciar la campaña de guerra. Un conflicto que se inicia en el 2367, treinta y dos años después de la Gran Guerra. Nuestra raza, los Terrans, han formado una alianza con los Vasudans para enfrentarse a los Shivans. Un pacto necesario para intentar resistir la superioridad numérica y tecnológica de los Shivans, pero que también esconde una odisea para encontrar el camino hacia el planeta Tierra. Un grupo de Terrans han formado una facción disidente, lo que complica más las cosas. Las 30 misiones se integran en un argumento de primer orden, con una profundización exhaustiva en las razas y su logística. No es un universo tan legendario como el de «Star Wars», pero nos atrapa de igual forma y no te puedes escapar del tenso hilo de un guión del que somos protagonistas.

Lo más novedoso es lo imprevisible del desarrollo de la historia, que se traslada a unas misiones que no están definidas. La situación y los objetivos son claros, pero durante acción las circunstancias pueden cambiar drásticamente. Por ejemplo, en una misión se supone que debemos atacar a un crucero, pero huye saltando al subespacio y nos encontramos en una emboscada. En otra misión, avanzamos por una nebulosa, sin visibilidad y a la que caiga. Y en el colmo de la interpretación personal, en nuestra labor como espías de la alianza y ya integrados con los Shivans, tendremos que decidir si destruir un transporte civil de humanos para demostrar nuestra fidelidad o luchar contra nuestros supuestos amigos, desvelando nuestra condición de espía. En resumen, no sólo hay que combatir, muchas veces no sabremos que está pasando y en otras deberemos tomar una decisión trascendental, una pizca de improvisación que multiplica por mil la intensidad y la adicción.

Para enlazar la historia, varias películas con poca parafernalia pero muy bien rodadas, y

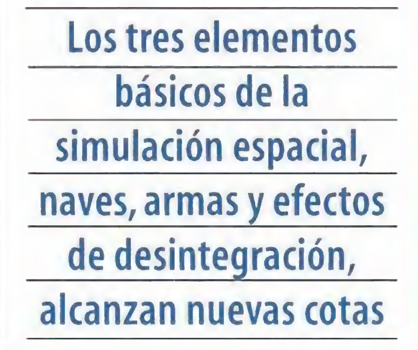

Los campos de meteoritos son muy peligrosos para que naveguen por ellos grandes convoys de naves.


Lo efectos visuales de «Freespace 2» rayan casi la perfección. Sencillamente geniales.


Los modelos de las naves es uno de los aspectos del juego que más han sido cuidados.


El portal subespacial nos permite saltar grandes distancias para regresar a la base o llegar a otras coordenadas situadas a años luz.





Los tres elementos básicos de la simulación espacial, naves, armas y efectos de desintegración, alcanzan nuevas cotas

con actores de la talla del siempre excelente Robert Loggia, sin olvidar a Ronny Cox y a Stephen Baldwin.
Hasta aquí todo parece sobresaliente, pero con pocas novedades con respecto a lo ya conocido en el género.
Donde «Freespace 2» se dispara a años luz es en gráficos y efectos visuales. La variedad y gama cromática de los fondos es tan abrumadora que hasta distrae la atención de la batalla y por primera vez en el género dejan su función decorativa para entrar a forma parte del entorno, con campos de asteroides infernales y nebulosas con escasa visibilidad y múltiples peligros. La gran cantidad de estrellas, resplandores y luces fugaces que nos rodean y chocan contra nuestra nave crean una sensación de vuelo espacial más real que nunca, y no hace falta ni mirar el indicador de propulsión.

Las naves caza son tan numerosas que necesitaríamos cuatro o cinco páginas para mostrar todos los modelos, y a pesar de su compacto tamaño, se permiten el lujo de alternar formas rectilíneas y curvas en un conjunto de polígonos decorados profusamente, incluyendo las insignias de escuadrón. Este diseño polimórfico adquiere su máximo esplendor en las grandes naves. Destructores, acorazados, cruceros, plataformas aparecen como colosos del espacio, y dan miedo sólo con contemplar sus formidables dimensiones. Repletos de torretas y con sistemas defensivos casi infranqueables, la lucha contra estos gigantes nos hace sentirnos como David ante Goliat, menos mal que los hombres ala ayudan lo suyo. Y aún es más alucinante contemplar cómo se enfrentan entre ellos, lanzándose rayos atómicos capaces de partir por la mitad a todo un crucero, recordando por momentos los combates entre los buques de las películas de piratas.

ARMAMENTO

El festín de efectos visuales es desencadenado por un armamento apocalíptico. Los láseres son casi como siempre, pero los torpedos y misiles da gusto verlos, tanto por su efectividad y poder devastador como por las estelas de fuego que inundan toda la pantalla. El sonido también se une al espectáculo con unos efectos atronadores que harán trabajar al máximo a los subwoofers. Soporta sonido 3D interactivo con EAX, A3D y DirectSound3D, aunque no está muy lograda la localización y el desplazamiento entre los canales.
En definitiva, los tres elementos básicos de la simulación espacial; naves, armas y efectos de desintegración, alcanzan nuevas cotas en «Freespace 2». Además, nos encontramos con una historia fabulosa creada a partir de un magnífico guión, películas al estilo Hollywood, misiones en las que todo puede suceder, partidas multijugador y un editor de misiones, una suma con muchos factores cuyo resultado es el mejor simulador de combate espacial jamás creado. Como defectos, apuntar solamente algunos leves, como la deficiente IA en vuelo, los choques entre las naves solucionados con torpes rebotes, la ausencia de una cámara de misil, sonido 3D poco efectivo, y para los que no dominan el inglés, la ausencia de doblaje o subtítulos en un juego con tantos diálogos.

A.T.I.

Hombres ala, ángeles guardianes



La compenetración con los hombres ala es imprescindible para superar la mayoría de las misiones. Asignación de objetivos, ordenar que nos cubran, pedir refuerzos, acciones evasivas, etc. Las órdenes son fáciles de dar gracias a un rápido sistema de menús o con los atajos de teclado, pero lo difícil es saber en qué situaciones usar a nuestros hombres ala. Es una estrategia que se aprende sobre la marcha, en la batalla, y tras comprobar la fortaleza de las naves. La IA de los hombres ala cuando actúan por libre y la de los pilotos enemigos cuando se trata de esquivar nuestros disparos es muy elevada, con una habilidad para esquivar los ataques de auténtico TOP GUN. Sin embargo, no puede decirse lo mismo de la navegación, porque se producen choques entre las naves que podrían haberse evitado depurando algo más esta faceta de la inteligencia artificial. Los constantes parches de actualización prometen corregir este problema.

Castillos de fuegos siderales

Esta secuencia no es más que un mero ejemplo ilustrativo de los geniales efectos de explosión y desintegración de todos los elementos que aparecen en «Freespace 2». Tanto naves como meteoritos estallan como bombas de napalm y sus trozos se dispersan en todas las direcciones posibles del espacio. Esta basura galáctica también puede golpear y dañar nuestra nave, y por supuesto es posible disparar contra ella para seguir dividiendo en más pedazos con el fin de no chocar con ellas. Para que os hagáis una idea, cuando la misión se ha completado con éxito y hay cerca un campo de asteroides, antes de volver a la base, los pilotos se dedican a competir para ver quién desintegra más meteoritos y luego acierta con sus correspondientes fragmentos, cosa nada fácil, porque el ordenador de blancos no reconoce los desechos y habrá que apuntar a ojo.
Desde la perspectiva subjetiva que nos ofrece el programa o con las vistas exteriores con zoom y rotación, contemplar las batallas de «Freespace 2» es una experiencia visual incomparable. Los efectos de luz dinámica, las transparencias que recrean el chorro de propulsión de las diferentes naves, las explosiones cegadoras, los fondos que tienen vida, todos los elementos gráficos recrean unos combates espaciales en los que no sólo tiene lugar nuestra lucha particular, las acciones de los hombres ala, y los duelos entre las naves de gran tamaño forman un epopéyico campo de batalla que ningún aficionado al género debe perderse.



- Compañía: **UBI SOFT**
- Disponible: **PC, NINTENDO 64**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **AVENTURA/ACCIÓN**



La fuerza de un personaje carismático como Rayman no está al nivel que se esperaba en este título



Procesador: Pentium 133 MHz • RAM: 32 MB • Disco duro: 250 MB • Multijugador: No • Tarjeta 3D: Sí (Voodoo 1 ó superior)

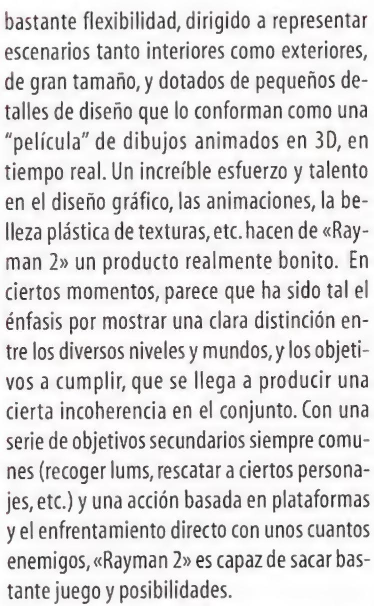
TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	60

Su engine es realmente potente y el diseño gráfico es excelente. La jugabilidad es muy limitada en ocasiones, y la gestión de cámaras es mediocre. Es Rayman, lo que puede compensar aspectos negativos.

puntuación total **69**

Rayman 2

Contradictorio



Algunos efectos especiales, como luces dinámicas coloreadas, aportan calidad técnica al conjunto.



Más que un juego, muchas veces «Rayman 2» se asemeja a una película de animación.

Ubi Soft parecía haber encontrado en «Rayman» el filón que toda compañía siempre aspira a encontrar. Sega tiene a Sonic, Nintendo a Mario y Ubi a Rayman. El personaje que diseñó Michel Ancel para el juego del mismo nombre se ha convertido en un "clásico" del videojuego.

La esperada producción de la segunda parte de «Rayman», que entraba en el mundo de los entornos 3D, y que prometía convertirse en el título más importante del año para la compañía ya está disponible. Aunque, en opinión de Micromanía, los resultados no han sido tan elevados como las expectativas que había despertado.

En ningún momento vamos a decir que «Rayman 2» sea un mal juego, porque no es así. Dejando claro este punto, vamos a ver qué de bueno y de no tan bueno ofrece este título.

Una nueva historia, un nuevo diseño de acción y una tecnología completamente nueva, en la que se ha tenido que partir de cero, han sido los apartados necesarios a cubrir por el equipo de desarrollo del juego. «Rayman 2», en el apartado técnico, propone un motor de bastante flexibilidad, dirigido a representar escenarios tanto interiores como exteriores, de gran tamaño, y dotados de pequeños detalles de diseño que lo conforman como una "película" de dibujos animados en 3D, en tiempo real. Un increíble esfuerzo y talento en el diseño gráfico, las animaciones, la belleza plástica de texturas, etc. hacen de «Rayman 2» un producto realmente bonito. En ciertos momentos, parece que ha sido tal el énfasis por mostrar una clara distinción entre los diversos niveles y mundos, y los objetivos a cumplir, que se llega a producir una cierta incoherencia en el conjunto. Con una serie de objetivos secundarios siempre comunes (recoger lums, rescatar a ciertos personajes, etc.) y una acción basada en plataformas y el enfrentamiento directo con unos cuantos enemigos, «Rayman 2» es capaz de sacar bastante juego y posibilidades.

Sin embargo, el gran defecto que posee este «Rayman 2», y que parece imposible de creer, es que su control y jugabilidad han sido los apartados menos cuidados. La gestión de cámaras es realmente mediocre, y aunque la visibilidad general de la acción casi siempre –con notables excepciones– es completa y no se producen demasiados ángulos muertos, el seguimiento de la cámara al personaje es lento y brusco. Algo que no tendría demasiada importancia en otro tipo de juego, en «Rayman 2» es clave. Los constantes giros del escenario –todo se mueve en torno al personaje, y no al revés, casi siempre– precisan de una ágil gestión que no se lleva a cabo con la eficacia necesaria. La colocación de la cámara no siempre es la más adecuada, y en más de una ocasión nos hará confundirnos con la distancia a la que está la plataforma a la que saltar, no nos dejará ver bien por dónde se nos acerca un enemigo o, sencillamente, nos evitará totalmente la visión de la posición en la que está nuestro protagonista.

El potencial que podía encerrar «Rayman 2» se ve, así, mermado sensiblemente en la práctica por un aspecto vital del conjunto –la jugabilidad– que ha sido descuidado. Quizá las versiones de consola hayan sabido sacar mejor partido, pero en PC todo se queda estancado en un punto en que el juego sufre esa horrible transición de un título atractivo que podía ser adictivo, pese a su dificultad y a rozar ese punto de "desesperación", que también invita al jugador a seguir, en un título que llega a ser exasperante en ocasiones.

Su gran baza está en que, al ser un juego en el que la violencia está muy bien disimulada, y apto para todos los públicos, será un éxito de ventas. Sin embargo, su calidad seguirá sin estar a la altura de lo que se podía esperar de «Rayman» y de Ubi.

F.D.L.



Los robot piratas son los principales enemigos del protagonista durante toda la acción del juego.



Todas las secuencias no interactivas en el juego se han basado en el engine usado en tiempo real.


HYPE™
THE Time Quest
HYPE, EL VERDADERO HÉROE MEDIEVAL DE PLAYMOBIL®
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
WINDOWS
CD-ROM PC
playmobil
interactive
Ubi Soft Entertainment
Edificio Horizon. Crta. de Rubí, 72-74 • 08190 Sant Cugat del Valles (Barcelona)
Tel: 93 544 15 00 • Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es

- Compañía: **MAGNETIC FIELDS/ ACTUALIZE**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**



Pocas veces un juego de coches ha despertado tanta expectación. Y no es para menos; las fotografías del proyecto han calado hondo. A estas alturas no os sorprenderá que lo califiquemos como el mejor juego de rallies, pero si añadimos la coletilla de ser el mejor juego del género sobre ruedas, y que además entra por derecho propio entre los diez mejores programas de la historia para ordenadores compatibles, no os vais a creer que aún nos quedamos cortos.



Procesador: Pentium II 266 • RAM: 64 MB • Disco duro: 20 MB • Tarjeta 3D: Sí (compatible Direct3D con 8 MB) • Multijugador: Sí (en red y en pantalla dividida).

TECNOLOGÍA:	89
ADICCIÓN:	92

Los gráficos son..., bueno, no hay palabras para describirlo... La dificultad del pilotaje puede resultar excesiva para los no habituados a las simulaciones. Hoy día es técnicamente inmejorable, no se puede pedir más.

puntuación total **94**



Rally Championship

Tracción total

Qué bien viene de vez en cuando deshacerse en elogios. Es cierto que cada vez hay menos mediocridad en el soft de entretenimiento, pero igualmente cierto es que tampoco abunda la genialidad, lo absolutamente indescriptible, un selecto club en el que «Rally Championship» entra avasallando con su devastador despliegue en todos los frentes; gráficos, sonido, realismo, modos multijugador... Pero dejémonos de efusiones y vayamos al grano, aunque ya os avisamos que será difícil hacerle justicia.

UN 11 SOBRE 10 PARA LOS GRÁFICOS

Es inevitable empezar por lo más llamativo, los gráficos. Sobran palabras y sólo es necesario admirar estas imágenes. Todas ellas están sacadas del juego real, no pertenecen a ninguna presentación ni secuencia pre-renderizada. Si todavía quedaba alguien con dudas acerca de si algún juego llegaría a sacar provecho de una paleta de millones de colores, «Rally Championship» acabará con su escepticismo. Una explosión de color aplicado a unas texturas magistrales en todo; variedad, forma, detalle y composición perfecta que se unen en nuestra retina dando lugar a unos escenarios que enmarcan el trazado manteniéndolo unido al resto de un entorno 3D real. Por fin en un juego de coches los fondos no son meramente decorativos, además de ser espléndidos, nos anuncian la climatología y sirven para proyectar una iluminación tan impresionante que



Los profusos sombreados sobre el trazado de la carretera incrementan la sensación de velocidad.

Una explosión de color aplicado a unas texturas magistrales en todo; variedad, forma, detalle y composición perfecta

merece todo un recuadro aparte. Que no se impacienten los entusiastas del rally, esos jugadores que anteponen el realismo en el pilotaje a todo lo demás. La historia de Magnetic Fields, con nada menos que cuatro simuladores de rally a sus espaldas, junto a la supervisión de pilotos profesionales ya son una garantía insuperable, y en todas las facetas del juego se nota la pasión de los programadores



Subirse por las paredes no es una expresión en sentido figurado en «Rally Championship».

por este deporte. Al principio el control de los coches muestra cierta rudeza a las pulsaciones del teclado y parece que sólo se puede frenar en seco. Reduciendo la sensibilidad de la dirección y con pequeños toques a las teclas no se tarda mucho en coger las riendas de estas máquinas de derrapar, y los entusiastas del sobreviraje y del baile de manos de una buena sesión de contravolante se pueden poner las botas. Es lógicamente con un dispositivo de control con volante y pedales cuando el realismo de la conducción supera los límites conocidos en cualquier simulación del género, hasta hacernos creer que no haríamos el ridículo en el supuesto milagro de ponernos algún día a los mandos de un World Rally Car.

DIFICULTAD A CADA KILÓMETRO

Es todo un acierto que el control sea tan directo, porque «Rally Championship» lleva lo imprevisto –esencia del rally– a extremos









El deslizamiento de la zaga puede llevarnos a salirnos del trayecto si mantenemos demasiado tiempo activado el freno de mano.

Es la culminación que habíamos soñado para un proyecto incomparable por dedicación y esfuerzo



Cruzarse en las curvas cerradas vuelve a ser la mejor maniobra para acortar los ángulos.





Las zanjas y desniveles son la principal causa de los accidentes más graves.



El petardeo y las explosiones en el tubo de escape es uno de los cientos de efectos visuales que nos empapan de la atmósfera rácing de los rallies.

inauditos. Era fácil prever lo sinuoso y estrecho de los trazados y en cierta medida es la pólvora que dispara la adicción. Pero se han añadido zanjas, badenes, hoyos, desniveles y toda clase de imperfecciones topográficas que se convierten en el terror de los pilotos, incluso por encima de las curvas más demenciales. El más mínimo toque de una rueda provocará como mínimo un balanceo a dos ruedas, y la mayoría de las veces acabará en un centrifugado de vueltas de campana. Los múltiples obstáculos no perdonan una, y chocar contra árboles, piedras, troncos y vallados provocará un brutal impacto que frenará en seco nuestro coche. No podemos dejar en el tintero los pinchazos, que recurren a un ingenioso juego como forma de probar nuestra destreza y rapidez en el cambio de neumáticos, una disciplina sagrada para un piloto de rally.

En su afán por alcanzar el rango supremo de realismo en la recreación de un rally, en Magnetic Fields se han excedido en la dificultad del trazado, ni en la vida real es tan fácil volcar. Es todo un desafío que exige una precisión absoluta y un envidiable dominio del volante, justo lo que buscamos los pilotos frustrados, pero es posible que los jugadores más afines al arcade se sientan un poco abrumados ante esta enorme tendencia a terminar boca abajo.

Asfalto, grava, nieve y barro son los cuatro elementos que componen las superficies que debemos arrasar. Dicho así parece una formalidad, pero su incidencia en el comportamiento del vehículo es tan real que antes de entrar en el Campeonato Británico es imprescindible pasar horas practicando el pilotaje sobre cada una de ellas. Y eso no es todo, el peculiar carácter de los 22 coches disponibles está presente como si el modelo matemático hubiera ►

22 coches inolvidables



Los coches de «Rally Championship» son los más espectaculares y detallados del género y con diferencia, como se aprecia en estas imágenes. La estructura poligonal con los pasa ruedas y demás aditamentos aerodinámicos doblados sin que se aprecien las líneas de puntos son un logro técnico sin parangón. La musculosa línea de las 22 bestias de la carretera nos deja boquiabiertos mientras contemplamos como la suntuosa decoración se pliega con total precisión sobre la chapa. Cuando las ruedas empiezan a girar los coches parecen cobrar vida.

Son joyas del modelado tridimensional, pero realmente se instalarán en nuestra memoria por su alucinante forma de ir mostrando el reflejo de los golpes. Los desperfectos son visibles por pequeño que haya sido el toque. Los primeros en caer suelen ser los retrovisores laterales, y luego van las tulipas, los parachoques y el capó, amen de la progresiva torsión de la chapa y el resquebrajamiento de los cristales. En esta secuencia de imágenes podéis ver diversos capítulos de la historia que llevó al chatarrero a un flamante Ford Escort RS2000.



Ya quisieran en la TV





Sí, ya quisiera más de un realizador de televisión disponer de las repeticiones de «Rally Championship». Cámaras por todos lados, encuadres, y encima con mesa de montaje para editar lo mejor de todo el tramo. Avance cuadro a cuadro, marcas para cortar la secuencia y todo lo necesario para disfrutar como enanos con cada segundo de la carrera. Las repeticiones pueden guardarse en el disco duro, un buen sistema para hacerse con una colección de imágenes que realzan aún más los colosales gráficos.

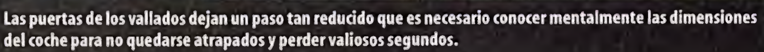
Luces y sombras



Un título clásico que hace honor a la magnífica representación tanto de la luz solar como de la oscuridad de la noche rota por los haces de luz de los gigantescos faros de los coches. Los sombreados sobre el trazado que proyectan la sombra de los árboles acentúan la sensación de velocidad además de aumentar el dinamismo de toda la escena. Las transparencias para recrear los cegadores rayos del sol y la iluminación nocturna rozan la calificación de virtual.







Las puertas de los vallados dejan un paso tan reducido que es necesario conocer mentalmente las dimensiones del coche para no quedarse atrapados y perder valiosos segundos.





Por la noche y nevado la visibilidad es casi nula y hay que fiarlo todo a las notas del copiloto.

Lleva lo imprevisto –auténtica esencia del rally– a extremos inauditos



sido programado por los ingenieros jefe de cada equipo. Ya sea un tracción delantera o un 4x4, cada coche tiene su "feeling", un gran festín para los que disfrutan domando cualquier cacharro con cuatro ruedas. Aunque en un rally no se compite directamente contra los adversarios, otro factor que multiplica la dificultad es la elevada IA de los pilotos controlados por el ordenador, que consiguen unos tiempos en la línea de los pilotos profesionales a los que representan. En definitiva, nadie nos va a regalar nada en la lucha por el Campeonato Británico Mobil1, primer objetivo a cumplir para dar el salto a la categoría WRC.

DECISIONES VITALES

La climatología con lluvia y nieve más determinantes que nunca es sólo un pequeño problema en comparación con la tarea de elegir una configuración del coche para una determinada etapa. El informe metereológico viene de perlas para decidir el tipo de neumáticos –la excusa más recurrido por los pilotos profesionales es haberse equivocado al elegir las gomas–, pero también hay que configurar la sensibilidad de la dirección, equilibrio de frenos, relación velocidad/aceleración, y la altura y dureza de las suspensiones. Esto por lo que se refiere a la estrategia mecánica antes de iniciar la etapa. Cada dos tramos hay un punto de asistencia y nuevamente hay que exprimirse las neuronas para decidir que elementos dañados reparar, porque hay un límite de tiempo muy estricto.

La sensación de velocidad es trepidante en las perspectivas subjetivas del parachoques y sobre el capó, y aunque se pierde algo de velocidad con las cámaras del cockpit, compensa la ganancia con un mayor realismo, porque ofrecen unas imágenes idénticas a las tantas veces degustadas en las retransmisiones de TV. Las cámaras de persecución, con tres niveles de altura, están muy bien para ir cogiendo práctica en la anticipación a las curvas. La fastuosidad de los gráficos tiene su lado negativo en unos requisitos de hardware bastante elevados para disfrutar de las resoluciones de 1024x768 y superiores junto al color de 32 bit. Sólo con una aceleradora 3D con 32 MB de memoria de vídeo y un procesador a más de 500 MHz se puede optar a la máxima configuración, aunque en modos de 16 bit y en resoluciones de 640x480 tanto los gráficos como la sensación de velocidad siguen siendo el no va más del género. El optimizador de recursos sacrifica resolución y profundidad de color en favor de una distancia de dibujo kilométrica, factor indispensable en los rallies, mantener la vista varios metros por delante del capó es la primera regla a seguir.

En un rally el sonido se convierte en protagonista porque el escuchar como agarran o deslizan las ruedas es indispensable para el piloto, y como ya podréis imaginar, esos efectos de sonido son insuperables en «Rally Championship». Los chirridos de los frenos de carbono, los petardeos de los descomunales tubos de escape, el cautivador estruendo de cada mecánica, el golpeteo metálico de la palanca de cambios, todo el repertorio de la sinfonía rally os al sonido interactivo 3D, presente en todas las tecnologías; DirectSound3D, EAX, Aureal 2.0 y Dolby Surround. La voz del copiloto está bien doblada y las indicaciones son claras y con un lenguaje sencillo.

SENSACIONAL

Hay un modo arcade con el sistema habitual de carreras con adelantamientos, un detalle muy de agradecer cuando sólo queremos desahogarnos dando pasaditas. Las partidas multijugador en red van a causar estragos en los planes de trabajo en más de una empresa. «Rally Championship» es la culminación que habíamos soñado para un proyecto incomparable por dedicación y esfuerzo. Es un programa para comprarse por duplicado por si acaso alguna vez falla el disco y ya está descatalogado.

A.T.I.

Compañía: **DINAMIC MULTIMEDIA**
Disponible: **PC**
Género: **DEPORTIVO**



«PC Atletismo 2000» nace con la idea de renovar un género dejado de la mano de Dios desde hace años. Inexplicablemente, el atletismo, que fue protagonista de grandes títulos cuando la palabra videojuego sonaba a chino a la gran mayoría de los españolitos, no ha vuelto a ocupar el lugar que le corresponde por derecho . El desafío está ahí, veamos si Dinamic ha conseguido superar esta marca.

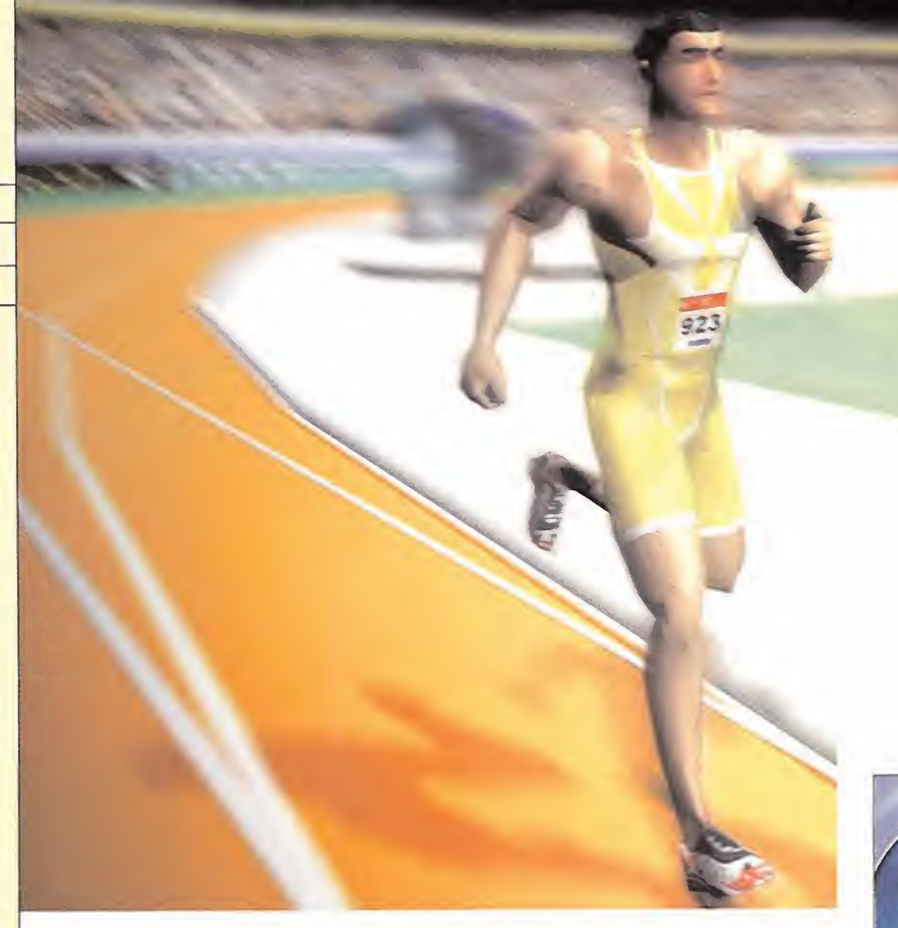


Procesador: Pentium 166 MMX • RAM: 16 MB • Disco duro: 175 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (Pantalla dividida en el mismo PC, LAN, TCP/IP, IPX)

TECNOLOGÍA:	81
ADICCIÓN:	85

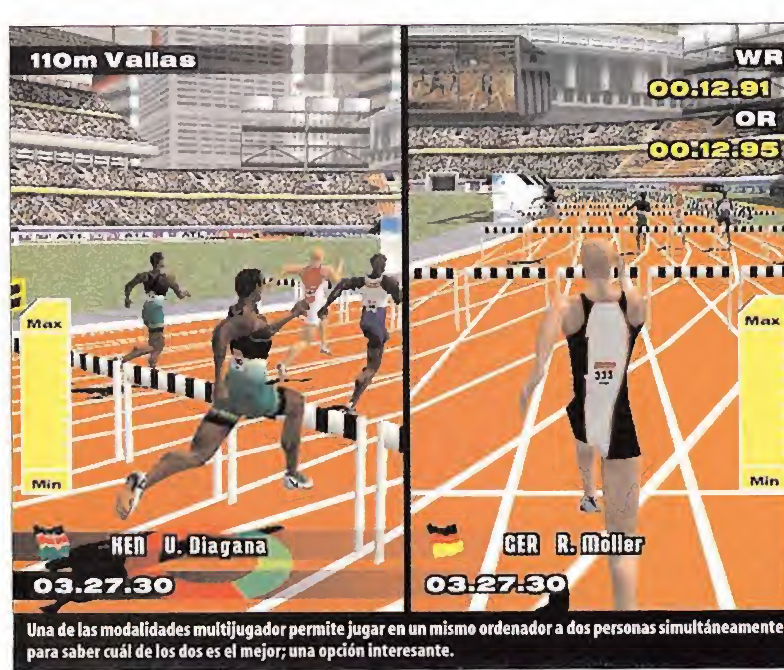
El que se ofrezca un juego sobre este tema ya es digno de mención. Se echa en falta una gestión del atleta un poco más completa. Los movimientos de los atletas recordarán a movimientos reales de cada competición.

puntuación total **85**



PC Atletismo 2000

El sabor de la victoria



Una de las modalidades multijugador permite jugar en un mismo ordenador a dos personas simultáneamente para saber cuál de los dos es el mejor; una opción interesante.

Los más viejos del lugar recordarán aquella época dorada del videojuego,en los ochenta, donde los primeros juegos para Spectrum nos dejaban boquiabiertos. Corrían buenos tiempos para el software español y compañías como Topo, Ópera o Dinamic, ponían su granito de arena en el emergente mercado del videojuego. Luego llegaron los malos tiempos y el software en nuestro país vivió un paréntesis al que Dinamic pudo sobrevivir gracias a su emblemático «PC Fútbol». Ahora presentan «Pc Atletismo» un nuevo simulador, avalado por la Federación Española de Atletismo, que nos hace rememorar viejos tiempos y apuesta por la tecnología, la jugabilidad y el diseño.

La calidad gráfica del juego es indiscutible y recrea perfectamente el ambiente real de la competición



Ésta será la imagen que dará paso al principio de la prueba.

TODO UN DESAFÍO

En los últimos quince años ninguna compañía se ha acercado a este deporte. Ni siquiera con el lógico boom en época de Olimpiadas hemos podido disfrutar de algún juego que tocara el tema de forma seria. El género estaba muerto, por así decirlo.

Ahora las posibilidades de las tarjetas aceleradoras y los pads de control prometen cambios significativos en las bases del género. El atletismo se puede por fin abordar de una manera mucho más real y es posible eliminar el típico sistema "machacateclas" que se solía usar en

Aquí podremos elegir la modalidad deportiva en la que podremos entrenarnos para dar la talla.



La posibilidad de elegir entre los dos sexos es un detalle muy importante a la hora de competir.



El engine 3D empleado para realizar «PC Atletismo 2000» permite altos grados de realismo.


En este menú veremos los mejores tiempos que hemos conseguido en cada una de las pruebas.



El salto de longitud, una de las pruebas atléticas más famosas y seguidas, nos permitirá demostrar a todo el mundo quién es el mejor sobre la pista.

este tipo de juegos. En «Pc Atletismo» podremos controlar a nuestro atleta con unos simples clicks del ratón, teniendo en cuenta aspectos tales como la respiración, la orientación de nuestros saltos, o la potencia en nuestros sprints... aunque los más nostálgicos podrán también dirigir a su personaje con el teclado.

El atletismo, un género injustamente apartado del mundo de los videojuegos, reclama su lugar, gracias a las grandes posibilidades que brinda la tecnología

EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO

Aunque en juegos de este tipo la jugabilidad y el diseño son elementos fundamentales, no menos importantes son distintas opciones incluidas en el juego. «PC Atletismo 2000» no se queda corto en este apartado. Las pruebas se dividen en cuatro grandes bloques como son la velocidad, el fondo, los saltos y los lanzamientos, y a estos hay que añadir otra disciplina que forma el decatlon y el heptathlon. Juntando todas las disciplinas, nos salen un total de 19, y cada deportista tendrá una fisonomía y características muy distintas dependiendo de la modalidad a la que se dedique. Aparte de las típicas opciones de entrenamiento y de arcade, donde podremos competir en el apartado que queramos, donde realmente «PC Atletismo» ofrece algo nuevo, en relación a todo lo visto hasta ahora, es en el llamado Training Manager. En este apartado tendremos la oportunidad de empezar con un atleta desde cero, teniendo en cuenta todos los aspectos que intervienen en la vida de un deportista, como son el cuidado de las lesiones, la inteligencia y el acierto a la hora de elegir las competiciones en las que vamos a competir, etc.

Dispondremos de un médico, un entrenador y un manager que nos irán diciendo cómo nos encontramos físicamente, si es o no recomendable presentarse a una u otra prueba, en que aspectos deberíamos mejorar –aceleración, resistencia fatiga, reflejos– en función de la modalidad que vayamos a disputar, etc. Los estadios estarán acorde con la categoría que tenga nuestro atleta y el nivel de la competición en la que vayamos a participar, y podremos ver a otros atletas de fondo compitiendo en otras pruebas mientras estamos concentrados en la nuestra, contribuyendo a la gran ambientación. Hay una opción multijugador que permite la conexión de hasta ocho equipos simultáneos en red y dos jugadores en un mismo ordenador mediante el modo de pantalla partida, con el consiguiente incremento en la jugabilidad. «Pc Atletismo» recupera un género injustamente olvidado, con un enfoque nuevo y muy original, esperemos que sea el comienzo de una gran serie.

M.S.T.

La creación del cuerpo perfecto

Dinamic Multimedia ha querido en su diseño que los atletas que veamos en nuestro ordenador se comporten igual que lo harían en la realidad. Destaca especialmente el uso de modelos 3D en la creación de los atletas, consiguiendo un realismo en la animación bastante logrado, para lo que se ha utilizado «3D Studio Max ». Se han usado más de 1 500 polígonos en la realización de los modelos, que son tanto masculinos como femeninos, y se ha aplicado una técnica especial llamada "soft skin" para dar mayor realismo a todas y cada una de las partes del atleta en plena competición. Esto no quita ni un ápice a su jugabilidad o adicción, ya que se integra perfectamente dentro de la filosofía que el equipo de programación ha querido dar al juego.





Posibilidades para destacar



Si hay algo que «PC Atletismo 2000» ofrezca es variedad a la hora de elegir distintas modalidades de competición.
Como ya se ha mencionado en el artículo, las pruebas están divididas en cuatro grandes bloques. En cada uno de ellos podremos disputar las distintas modalidades que ofrece la vida real.
En velocidad podremos correr los 100, los 200, y los 400 metros lisos y 110 y 400 metros vallas, contando los relevos de 4x100 y 4x400.
En fondo podremos optar por 800, 1 500, 3 000 metros obstáculos y 5 000 metros.
Podremos demostrar nuestra pericia en los saltos optando por la altura, la longitud, el triple salto y la pértiga.
Y, finalmente, en los lanzamientos podremos competir en disco, jabalina, martillo y peso.
En cada uno de los bloques, y en cada una de las pruebas, la manera de ser ejecutados varian de una forma bien distinta unos de otros, pero todo ello lo podréis encontrar en la guía rápida.
Todo esto le otorga al programa la diversidad que buscamos todos frente al PC.





Nuestros primeros pasos *en la pista*



Bien es sabido que cada atleta se prepara de forma distinta dependiendo siempre de su especialidad. «PC Atletismo 2000» no va a ser menos y así tendremos que preparar a nuestro atleta dependiendo de las modalidades a las que nos presentemos en cada campeonato. Aquí se pretende dar una orientación sobre cómo afrontar las distintas competiciones pero sólo una técnica depurada y muchas horas frente a nuestro monitor las que nos darán la experiencia suficiente para desenvolvernos con soltura y llegar a ser todo un campeón.



El lanzamiento de peso es una de las pruebas más difíciles de llevar a cabo.



La fisonomía de los atletas cambiará en función de la modalidad que disputemos.

TRUCOS

En la pantalla principal teclear rápido las siguientes palabras:

...Pete : Abre las pruebas en Arcade.
...Ajo : Pone cabezas enormes.
...Chochona : El atleta es un cerdito.
...Barbas : Pone cabezas reducidas.
...Gorila : Reduce las características a 0.

Si el truco ha funcionado aparecerá una foto de los integrantes del grupo de desarrollo de «PC Atletismo 2000».

❑ CARRERAS DE FONDO

En esta categoría tenemos 4 opciones. En la carrera de 800 metros debemos trabajar cuidadosamente la resistencia y la velocidad, ya que empezaremos con un ritmo suave en la primera vuelta, para luego ir acelerando progresivamente para llegar a la mitad de la segunda vuelta al máximo. En 1 500 debemos dar 4 vueltas a la pista, y debemos trabajar también la velocidad y la resistencia, al igual que la aceleración pero la estrategia a seguir será un ritmo flojo en las dos primeras vueltas, en la tercera iremos acelerando y en el último cuarto de la última vuelta debemos acelerar a tope. En 3 000 obstáculos deberás combinar tu trabajo entre el salto, los reflejos, la resistencia y la velocidad, aunque dando una prioridad especial a el salto y la resistencia. Para finalizar los 5 000 son un puro trabajo de resistencia y fatiga.

❑ CARRERAS DE VELOCIDAD

Las pruebas de 100, 200 y 400 metros lisos requieren prácticamente un tipo de trabajo parecido aunque dependiendo de los metros que vayamos recorrer, deberemos ir equilibrando nuestra preparación entre la resistencia y la velocidad sin descuidar la aceleración –cuantos más metros, con más cuidado debemos trabajar con la resistencia–. En el 4x100 debemos trabajar exclusivamente la velocidad –al igual que en los

Con el manager que incluye «PC Atletismo 2000» podremos conocer a fondo las características de nuestros deportistas, para así entrenarles en lo que haga falta



La carrera de relevos será una demostración de coordinación y dosificación en la pista.

La ejecución del salto de altura desesperará a más de uno.

Las diversas pruebas exigirán diferentes métodos para hacer que nuestro atleta sea muy rápido, salte muy alto...



La realización de las animaciones son soberbias, dando una sensación de realismo brutal.





Deberemos tener cuidado para no tropezarnos con las vallas, ya que podemos perder mucho tiempo.

El gimnasio es importante

Aunque nosotros intentemos especializarnos en alguna modalidad que dependa más de unos factores que de otros, debemos vigilar que nuestro atleta desarrolle una capacidad muscular adecuada o que se recupere correctamente de las lesiones que pueda producirse a lo largo de la temporada. Es aconsejable que vigilemos el trabajo de nuestro deportista en el gimnasio con el fin de avanzar más rápidamente hacia ese nivel físico que nos permita destacar a nivel mundial.



El gimnasio es importante para poder mantener una buena forma durante toda la temporada del campeonato



cien metros lisos–, pero en los 4x400 debemos combinar velocidad con resistencia.

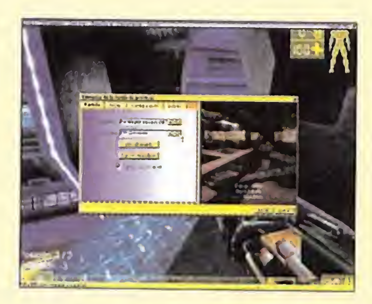
❑ SALTOS

Es importante la aceleración, el ajuste al listón y la correcta trayectoria del salto, sin olvidar los reflejos. En el salto de altura debemos trabajar el salto con especial atención, aunque no debemos olvidar la fuerza y la aceleración. En la longitud la línea será nuestro mayor enemigo y deberemos tener unos buenos reflejos para que nuestro salto no sea nulo. La pértiga requiere una fuerza bien entrenada a la par que buena velocidad punta y aceleración, aunque no estarán de mal unos buenos reflejos para saltar en el momento adecuado.

❑ LANZAMIENTOS

Por lo general nuestro atleta no podrá presentarse a más de una de estas modalidades ya que disponen de técnicas y de preparaciones muy diferentes, aunque esto no es una regla universal. Realmente lo más importante es el entrenamiento de la fuerza en las cuatro posibilidades –disco, jabalina, martillo, y peso–, aunque tampoco debemos olvidar los reflejos.

- Compañía: **EPIC GAMES/GT**
- Disponible: **PC**
- En Preparación: **MACINTOSH**
- Género: **ARCADE**



Velocidad, diversión, calidad, son sólo algunos de los puntos destacables de «Unreal Tournament»



Procesador: Pentium 200 MHz • RAM: 32 MB • Disco duro: 300 MB •Tarjeta 3D: No (Se recomienda y acepta Direct 3D, Glide, Open GL) • Multijugador: Sí (TCP/IP, IPX, módem, Internet, serie)

TECNOLOGÍA:	83
ADICCIÓN:	85

Las voces de los personajes no reflejan la acción del juego, aunque se agradece la íntegra traducción. La carga de los escenarios a veces se hace demasiado larga. La jugabilidad y la diversión son los puntos más fuertes del juego.

puntuación total **83**



Unreal Tournament

Combate sin reglas

Es a Epic Games a quien le debemos las muchas horas de diversión que hemos tenido delante del ordenador jugando a «Unreal», uno de los arcades en primera persona más impresionantes que hemos visto en mucho tiempo, con un engine innovador y una historia de alienígenas, esclavitud y evasión, atrayente como ninguna que haya podido ofrecer otro juego de estas características. Gráficos impresionantes, escenarios detallados al máximo y una de las inteligencias artificiales más avanzadas que pudimos apreciar en aquellos días, hicieron de «Unreal» uno de los títulos más requeridos por el público general y más alabado por la crítica.

Pero nos hacía falta algo más, algo que no habían logrado cuajar, algo como el modo multijugador, que había sido relegado a un segundo plano.Como si de una asignatura pendiente se tratara, los chicos de Epic Games comenzaron un nuevo proyecto que, mejorando el engine de «Unreal», daría el contrapunto perfecto a este juego, pues se centraría en el aspecto multijugador dejando un poco de lado la trama argumental que se limitaría a una especie de concurso futurista en el que se enfrentarían la peor calaña de la sociedad en un combate armado sin reglas.

Así nació «Unreal Tournament», primero como una especie de ampliación de «Unreal» y, más tarde –en parte debido al éxito de éste– como un título independiente al que el equipo de programación y diseño ha mimado desde que no era más que un montón de papeles pintarrajeados.«Unreal Tournament» tiene varios modos de juego, algunos clásicos como el Deathmatch o el Capture the Flag, y otros más novedosos como el Domination, en el que deberemos controlar durante el mayor tiempo posible una serie de puntos estratégicos del mapeado; cada diez segundos significarán un punto que será añadido a nuestro marcador. El combate tendrá una duración limitada y, al término de ésta, el que haya acumulado más puntos será el vencedor.El modo de un solo jugador pondrá a nuestra disposición todas las modalidades y nuestros enemigos y aliados serán "bots" de inteligencia y habilidad variables, pero todos ellos con una inteligencia artificial francamente depurada, pues no se limitarán a atacarnos y huir cuando estén a punto de perder, sino que serán capaces de tendernos emboscadas y buscar puntos estratégicamente avanzados para acabar con nosotros más fácilmente.

El resultado final es, en una palabra, demoledor. Todo jugabilidad y diversión, sin dejar de lado, por supuesto, el aspecto técnico, que se deja notar sobre todo en lo que a gráficos se refiere, pues la acción se desarrolla adornada con unos efectos visuales de gran calidad, que no le restan en absoluto velocidad y fluidez a la acción.

En cuanto al sonido, decir que «Unreal Tournament» está completamente traducido y doblado al castellano, si bien, las voces de los personajes se nos antojan un tanto insípidas y anodinas en relación al trepidante desarrollo del combate. Podemos asegurar que la calidad de este nuevo juego de GT Interactive y Epic Games es lo suficientemente elevada como para sorprender al usuario más exigente, así como al que requiere por encima de todo divertirse, pues con este título lo conseguirá con toda seguridad, máxime si dispone de un módem con el que conectarse a Internet o de varios ordenadores entrelazados mediante una red local.

C.F.M.



Como la pistola automática es un arma de una sola mano, podemos coger otra y combatir muy al estilo de las películas de Chow Jun Fat.



La introducción nos comenta a grandes rasgos el argumento del juego y nuestra situación dentro de él como participantes recién estrenados.

- Compañía: **CORE DESIGN/EIDOS**
- Disponible: **PC, PLAYSTATION**
- V.Comentada: **PC**
- Género: **ACCIÓN/AVENTURA**



Hace ya unos años, a una compañía llamada Core se le ocurrió la idea de crear un juego que revolucionara el género de la aventura, usando las tecnologías más innovadoras disponibles en ese momento. Pero no fue sólo eso lo que conllevó el éxito, sino que su protagonista fuera una chica, Lara Croft.



Procesador: Pentium 233 MHz • RAM: 16 MB • Disco duro: 1 MB • Tarjeta 3D: Sí • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	90

Los decorados y la historia se entremezclan de una manera fabulosa. A veces se puede tener la sensación de estar jugando una entrega anterior. La IA de los enemigos hará que el juego sea más divertido de jugar.

puntuación

total **89**

Tomb Raider IV. The Last Revelation

La gallina de los huevos de oro

Aunque la aparición de la primera parte de «Tomb Raider» deslumbrara por aspectos tales como la jugabilidad, la adicción, o los gráficos, realmente lo que se le viene a la gente a la cabeza cuando piensa en un título como éste es la protagonista del juego, ya que por aquellos tiempos no era nada usual encontrarse con un personaje femenino adoptando el papel principal.

Core se encontró ante un filón de oro, pero se vieron superados por tal avalancha de acontecimientos que provocó que se sacara una continuación detrás de otra, dejando mucho que desear en lo que se refiere a una búsqueda de innovación. Ahora parece que lo quieren arreglar con una nueva entrega bastante más cuidada que las dos anteriores.



Los efectos de luces dinámicas estarán presentes a lo largo de todo el juego, algo que ha mejorado con respecto a anteriores entregas de la saga.

Los puzzles se han mejorado, e incluso se han hecho mucho más difíles que antes, lo que potenciará que estemos más horas ante nuestro PC.

> Las mejoras con respecto a anteriores entregas son numerosas; parece que Core se ha tomado la necesidad de renovación de la saga bastante en serio

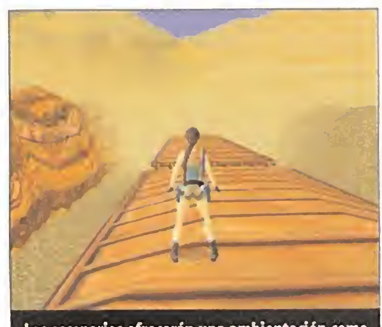
VUELVEN PARA VENGARSE

Se ha procurado dar a la trama una mayor consistencia, tratando tanto el concepto como el desarrollo del argumento de una manera mucho más cuidada que en las dos últimas entregas, de tal forma que el jugador no tenga la sensación de que va pasando niveles y niveles y lleguen a parecerle todos iguales aunque, eso sí, el espíritu y la ambientación del título original están presentes a lo largo de todo el juego. La creación del mapeado ha sido una de las mayores preocupaciones que han tenido los programadores de Core, intentando que el aburrimiento brille por su ausencia, con variados puzzles basados en la mitología egipcia, no demasiado fáciles ni difíciles, y cuyo nivel de dificultad nunca llegue a ser exasperante, llegando a convertirse así en un juego reservado sólo para expertos en el género.



La resolución de algunos de los puzzles nos traerá más de un quebradero de cabeza.





Los escenarios ofrecerán una ambientación como no habíamos podido contemplar antes.





Los efectos en el agua se han mejorado, pero se nota sobre todo, en los movimientos de Lara.



Algunos escenarios poseen una belleza digna de cualquier libro de arqueología.



Algunos pasajes secretos estarán muy escondidos y serán prácticamente inaccesibles.



Los nuevos utensilios que se han incorporado serán esenciales en momentos puntuales.

Al principio seguiremos los consejos del profesor de Lara, en una fase donde la protagonista aparece como una adolescente

Los gráficos han mejorado bastante, con efectos de luces dinámicas y un mayor nivel de detalle en los decorados. Podremos ver, por ejemplo, cómo caen las gotas de agua de la ropa de Lara si hemos pasado recientemente por un lago, o cómo va dejando pisadas en la arena y se van borrando con el viento; tendremos más repertorio de acciones tales como encaramarse al techo, y nuevos enemigos a los que se ha dotado de una mayor inteligencia, capaces de recoger armas por el camino y de realizar movimientos idénticos a los de Lara.



Todo el aspecto general de «Tomb Raider. The Last Revelation» es mejor de lo que se esperaba, pero no llega a la altura de otros juegos del género.

CON CAUTELA

Parece que en esta ocasión Core se ha tomado su tiempo en la preparación de esta nueva versión, después del batacazo que sufrieron con su anterior entrega. De hecho, ésta es la primera vez que una versión de «Tomb Raider» para PC se diseña de una forma totalmente independiente con respecto a la versión de PlayStation, lo que viene a decir que los programadores han podido diseñar el engine de acuerdo a las posibilidades de los compatibles, para poder sacarle el máximo rendimiento y toda la potencia que puedan ofrecer las últimas tecnologías en aceleración de gráficos, sonido envolvente, etc., aunque cierto es que, a primera vista, las imágenes podrían haber sido sacadas de cualquiera de las tres entregas anteriores.

«La Última Revelación» también presenta a Lara con algunos nuevos atuendos, un interfaz bastante mejorado, en el que se podrán combinar objetos entre sí, e incluso tendremos nuevos utensilios, como una ballesta, un visor láser, unos prismáticos e incluso una linterna. Por cambiar se ha remodelado hasta el ya tradicional diario de Lara, en el cual podremos ver algunas notas que nuestra protagonista irá apuntando de cada episodio y un mapa de localización.

La intención de Core es volver a las raíces de lo que fue el título original, pero la duda que nos queda es saber si el esfuerzo que han realizado en esta última versión se verá recompensado de cara al usuario final. Condiciones tiene para conseguirlo.

M.S.T.

La evolución de una saga





Desde que se publicó la primera parte de «Tomb Raider», ha llovido mucho. Por aquel entonces se necesitaba un 486 DX 66 y no hacían falta las tarjetas aceleradoras. Aparte de que el protagonista fuera femenino, destacaban la suavidad de los gráficos, la belleza de sus paisajes y la tremenda adicción que provocaba, dejando a más de uno sin dormir algunas noches. «Tomb Raider 2» fue diseñado por el mismo equipo de programadores, y aunque fuese un juego bien diseñado globalmente, no consiguió tener el gancho ni la aceptación tanto de la prensa especializada como del público en general. Realmente la saga entró en crisis cuando Core Design sacó la tercera parte, con un guión mucho menos elaborado y ofreciendo más de lo mismo. Se había entrado en un círculo vicioso del que era muy difícil salir, queriendo aprovecharse del éxito del juego y de la popularidad del personaje. Gracias a ello, Core sufrió una avalancha de críticas y esto ha hecho que se planteen la forma de orientar el producto con respecto a los últimos tiempos.

La historia



En esta ocasión Lara viaja al mundo de los faraones, un lugar que ofrece todo un abanico de posibilidades a una aventurera como es ella. El argumento gira en torno a una antigua leyenda sobre Set, un Dios de Egipto que fue enterrado vivo en su propia tumba bajo una maldición. Lara, en una de sus expediciones por el Norte de África, descubre la tumba y, sin querer, libera a Set de su sepulcro. A partir de aquí nuestro personaje se enfrentará a una lucha contrarreloj con el fin de evitar la destrucción del planeta Tierra a manos de esta malvada deidad.



- Compañía: **EA SPORTS**
- Disponible: **PC, PLAYSTATION, N64**
- V.Comentada: **PC**
- Género: **DEPORTIVO**

La quinta entrega de la serie FIFA repite las constantes que han ido marcando su exitosa trayectoria: despliegue técnico portentoso con animaciones que ya superan a sus modelos humanos en virtuosismo, junto a una calidad audiovisual sobresaliente que lleva más allá de lo visto hasta ahora.
Pero nuevamente nos encontramos con una excesiva velocidad del juego y una dinámica del balón demasiado fija que lo convierten más en un simulador de futbolín que en uno de "fútbol es fútbol".



Procesador: Pentium 133 MHz • RAM: 32 MB • Disco duro: 80 MB • Multijugador: Sí (módem, Red, conexión serie) • Aceleradora 3D: No (se recomienda)

TECNOLOGÍA:	87
ADICCIÓN:	89

Las animaciones y los gráficos vuelven a demostrar la maestría de EA Sports en estas lides. La dinámica del balón predefinida y la velocidad del juego pasada de rosca lo llevan al terreno del arcade. La base de datos es muy extensa y está actualizada a la actual temporada.

puntuación total **87**



FIFA 2000

Fútbol en acción



La protección del balón es muy importante para provocar las faltas en las entradas por detrás.



Las cámaras de la repetición instantánea siempre ofrecen encuadres de gran impacto visual.



La detección de choques está mucho más depurada y se puede rechazar un disparo a puerta arrojándote a los pies para tapar el hueco.



La velocidad del juego es tan rápida que sólo en las repeticiones a cámara lenta se disfruta de todo el espectáculo del fútbol.

Como ya nos han demostrado varias veces en nuestras visitas a la sede central de Vancouver, en EA Sports tienen a los mejores programadores, tecnología de ciencia ficción, dinero a manta y todo lo que un productor podría soñar a la hora de crear un juego. Ahora bien, de nada sirven estos medios si se desconoce la esencia del deporte a recrear, y en EA Sports son monstruos de la NHL, de la NBA y de la NFL, pero de fútbol –"sí, esa cosa que juegan en Europa" es la frase más recurrida por aquellos lares– saben más bien poco, o lo confunden con un correcalles a juzgar por el fútbol que destila «FIFA 2000».

JUEGO SÍ, SIMULADOR NO

El control del juego es rápido, efectivo y, con un buen dispositivo de control, se pueden ejecutar toda suerte de filigranas, ningún problema en este aspecto. También hay que alabar la mayor libertad de juego: los futbolistas del equipo contrario ya no se abalanzan sobre nosotros como posesos. Se puede pisar, parar el balón, en suma, contemporizar para buscar los mejores pases. Pero precisamente es la linealidad y secuenciación de los pases lo que resta realismo a la acción, porque siempre caen a los pies, como si los jugadores tuvieran un imán en las botas y el balón fuera de metal. Es posible realizar pases al hueco, pero siempre en corto. Los desplazamientos largos del balón se rigen por una dinámica predeterminada por la posición del pasador y la situación del receptor. En los tiros a puerta ocurre lo mismo, chutando o rematando de cabeza desde ciertas posiciones se observa cómo la trayectoria siempre es la misma y sólo varía la fuerza. Vuelve por tanto a quedar en evidencia un motor de juego esquemático y ramplón, que decepcionará a los que buscan la esencia del fútbol.

La velocidad de juego es tan rápida que «FIFA 2000» se disfruta más en las repeticiones a cámara lenta

La fulgurante velocidad de la acción es otro factor en contra de la simulación, todo transcurre tan deprisa que un campo de 105x70 metros parece una cancha de fútbol sala. Se va de una portería a otra como si fuera un partido de tenis y cada minuto se puede tirar a puerta decenas de veces, lo que desemboca en unos tanteos de escándalo, y eso que los porteros son máquinas casi infranqueables.
Teniendo en cuenta que «FIFA 2000» es la quinta ocasión en la que se mejora y actualiza un programa precedente que siempre ha sido técnicamente envidiable, parece una



En el terreno de juego nuestro equipo y el rival respetan a rajatabla la disposición táctica. Además, aquellos jugadores controlados por el ordenador dejan espacio para jugar.



Los regates son parte fundamental del repertorio de técnica a dominar para ganar un campeonato.

Tras el progreso iniciado el año pasado, la IA ha seguido aumentando su profundización en la estrategia del fútbol

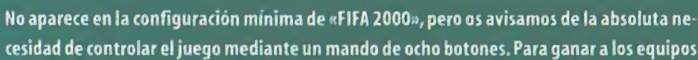
perogrullada hablar del nivel audiovisual de esta nueva entrega, ya sabéis que los gráficos y el sonido son los mejores jamás vistos en un simu..., perdón, juego de fútbol. Las animaciones son lo más destacado, pero tampoco podemos olvidarnos de unos estadios más elaborados en un entorno 3D con unos sombreados, efectos de luz dinámica y tratamiento de texturas que sin llegar a ser asombrosos, son notablemente mejores que en «FIFA 99». Con resoluciones de hasta 1280x1024 la calidad visual está garantizada, aunque el motor 3D no está muy depurado en el cálculo, y los requisitos de hardware para jugar a más de 640x480 son demasiado exigentes. Además, incluso en una aceleradora 3D con procesador GeForce 256 se producen saltos y atascos cuando hay muchos jugadores en pantalla, otro indicio de un engine 3D que necesita pulirse algo más.

Tras el progreso iniciado el año pasado, la IA ha seguido aumentando su profundización en la estrategia del fútbol, y «FIFA 2000» está mucho más conseguido en el posicionamiento de los jugadores sobre el terreno, con reacciones a nuestra forma de jugar y un despliegue de fútbol que por momentos recuerda a la naranja mecánica. Lástima que el editor táctico, a pesar de incluir novedades como las jugadas ensayadas o la provocación del fuera de juego, siga siendo bastante pobre. El sonido emplea el Dolby Surround con generosidad, pero sería aconsejable ir olvidando esta codificación en favor de una mayor utilización de DirectSound 3D, sistema muy superior en sonido interactivo y al alcance de más usuarios gracias a las tarjetas de sonido 3D.

CUESTIÓN DE GUSTOS

Lo que nosotros vemos como claros defectos –facilidad de los pases y juego muy rápido, fundamentalmente– en lo que pretende ser un simulador de fútbol, es muy probable que sea visto por otros jugadores como dos grandes virtudes, si lo que se pretende es disfrutar de un espectáculo continuo mientras uno se divierte a tope con los amigos. Meter una media de 15 goles por partido y estar continuamente tirando a puerta es indudablemente muy adictivo, pero que no pretendan colárnoslo como un simulador, porque en realidad es un arcade de fútbol, género en el que sí es el número uno indiscutible.

A.T.I



Con ocho botones no basta

No aparece en la configuración mínima de «FIFA 2000», pero os avisamos de la absoluta necesidad de controlar el juego mediante un mando de ocho botones. Para ganar a los equipos del más alto nivel hay que echar mano de los mejores regates y las maniobras más complejas. Y en estas lides, cuantos más botones, mejor. Por desgracia, no se puede configurar el mapeado de botones, pero al menos hay un modo de entrenamiento que viene muy bien para aprender la mecánica de pulsación.



Estilo, fuerza e inteligencia





Más de setecientos polígonos en cada jugador y una tecnología basada en el Motion Capture pero infinitamente más avanzada, son los principales ingredientes de unas animaciones que son pura gloria futbolística.

En nuestro reportaje del número de octubre ya hablamos del espectacular sistema de captura de movimientos con cientos de receptores de infrarrojos y emisores colocados en cada articulación del futbolista modelo. La potencia y posibilidades de este sistema y la dilatada experiencia del equipo de EA Sports en elaborar posteriormente los polígonos y las texturas partiendo del esqueleto de puntos se aúnan para generar unos movimientos con y sin balón de una belleza sin precedentes en los juegos de fútbol. Los diversos regates, las palomitas del portero, los remates, en suma, todas las suertes del balompié se ejecutan con un estilo que mezcla el clasicismo de Michael Laudrup con la habilidad de Pelé y la magia de Maradona.

Las anatómicas animaciones y la elevada inteligencia artificial aumentan la humanidad de los modelos poligonales, y en «FIFA 2000» es posible reconocer el físico de los jugadores, se han creado 22 tipos de cara diferentes, varios tipos de peinados, de vello facial y tipos de piel. En la mayoría de los casos la representación de los jugadores es muy aproximada a la realidad, pero si no os termina de convencer, siempre podréis recurrir al editor de jugadores para ajustar aún más el rostro, la equipación deportiva, etc.



- Compañía: **SEGA/EMPIRE**
- Disponible: **PC, DREAMCAST**
- V.Comentada: **PC**
- Género: **ARCADE**

Por estas fechas, el género más saturado es el de los programas de conducción, pero en concreto en el de rallies la competencia se pone mucho más dura. Por esta razón, contar con un producto como «Sega Rally 2», avalado por el prestigio alcanzado en la recreativa, es algo a tener muy en cuenta. Su carácter de arcade puro, hace que el juego esté orientado hacia los usuarios de todos los niveles, potenciando la jugabilidad y haciendo algunas concesiones al realismo.



Procesador: Pentium 200 ó AMD K6-2 200 MHz • RAM: 32 MB • Disco duro: 150 MB • Tarjeta 3D: Sí • Multijugador: Sí (IPX, TCP/IP, Modem, Internet –de 2 a 4–, Serie)

TECNOLOGÍA:	76
ADICCIÓN:	89

Los gráficos y el sonido aún mejores que los de la recreativa, aunque respetan éste y otros aspectos de estilo del original. Se hecha de menos una vista dentro del vehículo con un salpicadero en 3D y la incorporación de mayor número de circuitos. Sencillo y muy jugable tiene como mayor virtud ser uno de los juegos que mejor transmiten al usuario la sensación de velocidad.

puntuación total **90**



Sega Rally 2

Una recreativa en casa



Los vehículos van levantando barro y polvo al paso de sus ruedas por la calzada.

En la repetición podemos adoptar un buen número de ángulos de cámara para no perder detalle.



El entorno está repleto de detalles –edificaciones, bosques, valles...– que enriquecen sin exigir.



Las diferentes condiciones climatológicas exigirán un pilotaje diferente en cada ocasión.

«Sega Rally 2» es uno de los programas más esperados para los aficionados a las cuatro ruedas, sino por la calidad que aporta y por el nivel de adicción, por lo asequible que Dinamic lo ha puesto a disposición del público.
Los que ya conocen el juego en recreativa quedarán sorprendidos por la fidelidad que guarda con éste, pero además encontrarán algunos modos de juego más adecuados para una plataforma como es el PC. El más interesante, aparte claro de la posibilidades multijugador, es aquel en el que podemos participar en diez campeonatos del mundo consecutivos. Diez temporadas en las que las dificultades irán aumentándose y también el sentido de competición y es necesario mantenerse año tras año en los puestos de cabeza para poder continuar. Aparte, encontramos los clásicos, contrarreloj, práctica y arcade. Este último, el más similar a la recreativa, propone una acción sin interrupciones y sin que debamos preocuparnos por la configuración técnica de la máquina.
En carrera «Sega Rally 2» es un programa que proporciona una sensación de velocidad muy buena, quizá su mayor virtud, y una sencillez en el control que hace que sólo debamos preocuparnos de ser precisos al volante. Después, siempre podremos ver en la repetición cómo hemos realizado la carrera para detectar errores y guardarla si es que merece la pena.
También encontramos una de las opciones más divertidas al competir contra nosotros mismos activando el "fantasma" en una sesión de práctica, que supone una de las mejores maneras de obtener más experiencia y de observar los posibles defectos.

Sega ha trasladado con gran éxito el estilo de juego "instantáneo" de las recreativas en un programa sencillo, pero brillante

Todas las posibilidades

Cuando decimos que «Sega Rally 2» tiene soporte multijugador hay que mencionar que el programa nos ofrece todas las opciones de configuración posible en un PC. Pueden conectarse jugadores mediante una red local o en Internet en los protocolos de comunicación más comunes TCP/IP e IPX, o bien utilizar un cable serie o un módem para conectar directamente dos 2 PCs. Si no disponemos de ninguna de estas posibilidades también es posible que dos jugadores compitan en un mismo PC partiendo en dos la pantalla.




La sensación de velocidad se aprecia desde la vista interior, pero las demás son más vistosas.


Los coches que podemos ir obteniendo son cada vez menos comunes en los rallyes.


Las prestaciones de algunos vehículos han sido aumentadas para poder competir con el resto.

Echamos de menos ver que el coche puede sufrir desperfectos en su estructura, aunque sí veremos cómo se va ensuciando


Destaca cómo está realizado el terreno. El minucioso detalle crea una mayor sensación de velocidad.



El Lancia Delta fue uno de los mejores coches de rallies a finales de los 80 y principios de los 90. Un viejo campeón no podía faltar en un título de este calibre.

INCENTIVOS AL TRIUNFO

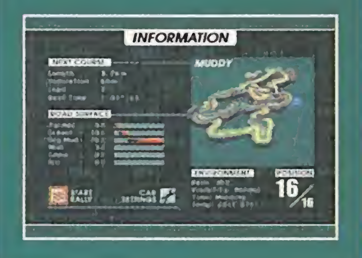
Existen diecisiete circuitos entre terrenos de barro, nieve, hielo y asfalto con diversas condiciones meteorológicas y horarias. Pero al estar basados en los mismos entornos en los que tan sólo cambia su trazado, se hecha de menos algo más de variedad, uno de los únicos contras que encontramos en este fabuloso programa. A esto hay que añadir que el trazado de los circuitos es algo escaso y en este sentido puede depender demasiado el sabérselo para obtener ventaja. Sin embargo, esto no debe preocuparnos en el apartado de coches, ya que «Sega Rally 2» ofrece un total de veintiún vehículos representados con todo lujo de detalles. Al principio, la partida sólo nos dejará elegir entre unos pocos, pero al ir completando las distintas competiciones, se nos da la posibilidad de pilotar otros nuevos.

La similitud con la recreativa se lleva al más mínimo detalle. Incluso es posible ver opcionalmente el polvo y la grava que levantan las ruedas en forma de modelo translúcido, una solución que queda mejor resuelta con sprites, pero que es uno de esos pequeños detalles que identifican un clásico.

Por otra parte, el celo guardado para desarrollar una réplica para PC puede, quizás, haber limitado la introducción de novedades. Muchos aficionados habrían preferido la introducción de más opciones para elevar el realismo en la conducción o ver, por ejemplo, cómo se va deteriorando la carrocería con los impactos.

Puesta a Punto

En todas las partidas, salvo en el modo arcade es posible configurar las especificaciones del coche en varias características, lo que nos ayudará a encontrar las prestaciones indicadas para cada circuito. Entre los parámetros que pueden modificarse está la respuesta de giro de las ruedas, la de freno, el cambio automático con diversos números de marchas, los neumáticos o incluso la voz del copiloto. Lo cierto es que la configuración de estos parámetros está mucho más simplificada que en otros programas de carreras más complejos, pero suficientemente detallada como para que puedan apreciarse con claridad. Si se eligen los neumáticos incorrectos puede que el coche no corra todo lo que debiera o que pierda adherencia.



EN COMPETICIÓN

Las diferencias entre los pilotos nunca se han puesto tan de manifiesto como en una carrera multiusuaio con «Sega Rally 2». Apenas intervienen factores, salvo la habilidad y la experiencia, y es que su sencillez y su carácter de arcade lleva la competición a su estado más puro. Otros elementos que intervienen en el juego, como el comportamiento de los coches y la física, han sido realizados con un buen nivel de realismo, pese a que estamos hablando de un arcade. La respuesta de los coches no es muy convincente si la comparamos con la realidad, pero sí es lógica, es decir, que no hace extraños. Además, el diseño de los circuitos está pensado para que sean muy veloces y permitan cierto margen de error en las maniobras. Este aspecto hace que el ritmo de carrera sea siempre muy elevado.

También se revelan otras cualidades en lo referente al apartado técnico. El uso de sonido de entorno es uno de los más acertados en un programa de conducción, algo que los que disponen de equipos de audio 3D agradecerán enormemente. A pesar de que quizás está muy simplificado para lo que solemos ver en un PC, «Sega Rally 2» está indicado para todos aquellos aficionados de los programas de conducción y alcanza una sensación de velocidad que no hará más que elevar la dosis de juego que necesitemos todos los días para seguir avanzando.

S.T.M.

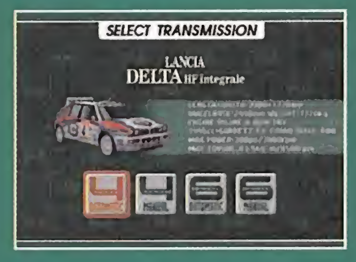
Máquinas conocidas









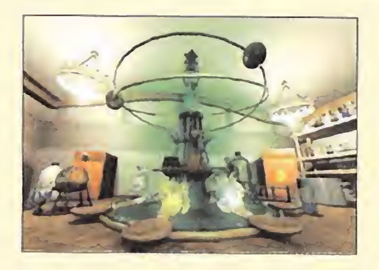








- Compañía: **ARXEL TRIBE/CRYO**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA**



Arxel Tribe aborda de nuevo la aventura, con un título radicalmente distinto a su última producción





Procesador: Pentium 200 MMX • RAM: 32 MB • Disco duro: 290 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	85

Los enigmas son inteligentes; están bien diseñados y encajados en la trama. La limitación en la interacción y algunas pistas demasiado crípticas son sus puntos débiles. Excelente banda sonora. La calidad audiovisual es magnífica.

puntuación

total **82**



Fausto

Misterios y demonios



La belleza de los escenarios en que transcurre toda la acción del juego es enorme.



Como en anteriores producciones de Arxel Tribe, la imagen sintética es la gran protagonista.



Algunos personajes nos acompañarán a lo largo de todo el juego, para proporcionarnos pistas.



Mefisto aparece como maestro de ceremonias de los distintos episodios que el juego propone.

Arxel Tribe parece haberse especializado en la aventura. Su última incursión en este campo con «Ring», parece haberles dado alas para afrontar cualquier nuevo desarrollo con las suficientes garantías de éxito.

La base técnica de «Fausto» es muy similar a la de «Ring», haciendo uso del mismo engine, aunque mejorado en ciertos detalles, aunque tanto el argumento como el diseño de la propia aventura son radicalmente distintos.

En «Fausto» nos encontramos en medio de una historia de fantasmas, enigmas, crímenes y deseos. Orientado hacia un público adulto, por el trasfondo de algunas de las secuencias y de la propia historia, que lleva a enfrentar las fuerzas del bien y el mal de un modo bastante distintos a como estamos acostumbrados a ver en un juego, «Fausto» procura no inspirarse directamente en ninguna de las novelas del mismo nombre, aunque sí toma la esencia de las mismas. No se trata, pues, de una adaptación de Goethe ni de ningún otro autor, pero el personaje principal, que no protagonista, sigue siendo Mefistófeles, aquí con un tratamiento de más "confianza", pasando a llamarse Mefisto. Se trata, aunque en forma de videojuego, de poner las cartas sobre la mesa en el tema de la contradictoria naturaleza del ser humano y de las responsabilidades que cada acto, por nimio que parezca, conlleva. Una tragedia en la que Mefisto ejerce de maestro de ceremonias y que representa más la posibilidad de elección que el mal en forma de demonio salido del Infierno. Pero, eso sí, disfruta con lo que hace.

Mefisto traslada al jugador hasta un parque de atracciones encantado en el que hace décadas ocurrieron una serie de acontecimientos de corte trágico. Siete episodios diferentes nos invitan a resolver otros tantos casos misteriosos, aparentemente desconectados pero unidos entre sí por la presencia de otro personaje, Marcelo Fausto, que finalmente llegará a descubrir la verdad oculta.

Cada uno de los episodios del juego presenta a diferentes personajes y retos. El estilo de los enigmas, su inteligente diseño y planteamiento pueden hacérselas pasar moradas al más experimentado jugador. La dificultad, en general, está bastante bien calibrada y la lógica es "la madre del cordero" aunque, hay que reconocer que, en contadas ocasiones, las pistas que se proporcionan son casi crípticas. Éstas se basan no sólo en la típica recolección de objetos, sino que a veces se tiene acceso a una "visión" del pasado, que ayuda a encajar las piezas del rompecabeza.

Precisamente en el vídeo, el audio y la hábil combinación de los distintos argumentos con el conjunto de la historia, son el punto fuerte en «Fausto». La calidad gráfica es toda la que se puede sacar partido de escenarios prerenderizados. Y la excelente banda sonora –canciones de los años treinta y cuarenta– junto a los conseguidos efectos de audio ponen la guinda al pastel, así como una excelente traducción al español.

Por supuesto, «Fausto» también tiene sus puntos negros. Uno de ellos es la inevitable limitación en la interacción con el entorno. El uso de un típico puntero inteligente resta parte de la capacidad de decisión del jugador que, en todo caso, no ve mermado el desafío final que suponen algunos enigmas. Y aunque en cada episodio la linealidad no sea total, el conjunto sí se ve afectado por este aspecto.

No se trata de una aventura gráfica al estilo clásico, sino al estilo de Cryo. Particular y bien definido, que tiene sus adeptos y sus detractores. Es un buen juego, en líneas generales, aunque no dirigido a los más fanáticos, sino al gran público (y en un sentido adulto).

F.D.L.

- Compañía: **DINAMIC MULTIMEDIA**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO/BASE DE DATOS**



Un año más, Dinamic vuelve a su cita ineludible con los aficionados al buen fútbol con el producto estrella de su sello: «PC Fútbol 2000». Un juego que, en principio, ha cambiado lo que debería haber sido el número 8, por el año de aparición. Una novedad que, quizá, pretende hacernos ver que este nuevo manager es distinto a los anteriores, y que se merece una distinta denominación. Pues si lo que buscan es establecer un antes y un después, lo han conseguido.

Procesador: Pentium 150 MHz • RAM: 32 MB • Disco Duro: 200 MB • Tarjeta 3D: Sí (recomendada y comp. con Direct 3D) • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	90
ADICCIÓN:	90

La base de datos continúa siendo lo mejor del panorama español; toda una enciclopedia futbolística al alcance de un clic. La utilización de la técnica del motion capture y el uso de rostros reales de los jugadores ha propiciado una sensible mejoría en el simulador. Aparentemente, esta versión 2000 no provoca ningún conflicto en nuestros ordenadores y su velocidad de procesamiento es superior incluso en ordenadores no muy potentes.

puntuación total **90**



PC Fútbol 2000

El fútbol del nuevo milenio

«PC Fútbol 7» fue quizá la peor época en la brillante trayectoria de Dinamic Multimedia. Desde aquel momento muchas cosas han pasado: cambios profundos en la estructura de la compañía, nuevos proyectos, y, aparentemente, un mejor y más serio trabajo. «PC Fútbol 2000» es prueba inequívoca de estos datos que estamos comentando. Conserva lo mejor de sus predecesores y añade algunas novedades de peso, que no hacen más que mejorar este juego.
Éste, sin duda alguna, es un buen año para «PC Fútbol».

UN NUEVO SIMULADOR

Es difícil que cualquier «PC Fútbol» llegue a convertirse en un juego que haga competencia a un «FIFA», pero debemos decir que este año los chicos de Dinamic se han esmerado de lo lindo con el simulador. Lo primero que llama la atención es que la IA está mucho más elaborada, y en segundo lugar, que el apartado gráfico ha sido cuidado con todo esmero. Los movimientos, realizados con la técnica del motion capture, son un fiel reflejo de la realidad. La forma de correr de Rivaldo, los saques de Molina o los regates de Raúl, son inconfundibles y son parte del juego. Y no sólo eso: las caras de los jugadores son reales, lo que hace que el juego sea más auténtico.


Las animaciones del simulador han mejorado su calidad respecto a versiones anteriores.

Gracias a que el título ve la luz casi a las puertas del 2000, este nuevo «PC Fútbol» se presenta totalmente actualizado

Todo esto viene a decir que con esta última versión de «PC Fútbol» Dinamic consigue acercarse a los grandes títulos del género, si bien es difícil que algún día logre ponerse a su altura. La pregunta entonces ahora es: ¿sería interesante que llegara a producirse ese momento? ¿No iría eso en detrimento de su genial manager, el mejor sin duda de todos cuantos existen?
Ahí planteamos la cuestión para que la penséis detenidamente.

Todos los torneos de verano están incluidos en esta última versión de «PC Fútbol». Todo un lujo.


Detalles como las grúas del fondo, hacen de este juego uno de los más realistas del género.


Todos los estadios de primera y segunda división están incluidos en la base de datos del juego.

MÁS Y MEJORES OPCIONES

La primera pantalla que vemos al acceder a «PC Fútbol 2000» es la ventana de opciones. Seis completas posibilidades que nos harán pasar grandes ratos. Pasemos a ofrecer una breve descripción de cada una:
La HISTORIA es uno de los puntos fuertes del juego. Trata de ofrecer un compendio de lo más destacado de cada club, con su palmarés, presidencia, historial... Hace referencia a equipos mundiales, incluyendo bajo esa



Los rostros de los jugadores más importantes de la Liga en Primera División están tratados de una manera exquisita en «PC Fútbol 2000». Sobre estas líneas podemos ver a Guardiola intentando controlar un balón.



La Copa de Europa es la competición a la que todos los equipos aspiran, pero antes hay que llegar.



Es posible contemplar la acción desde varios puntos de vista. Una útil opción en algunas ocasiones.



Existe la posibilidad de ver repetidas las jugadas más interesantes tantas veces como queramos.

Entre las novedades del manager, se presenta la posibilidad de nacionalizar a jugadores que cumplan ciertos criterios



La gestión económica es uno de los puntos fuertes del manager. Todo está contemplado.

categoría a los equipos nacionales. Pero sin duda el punto más fuete, desde el punto de vista estadístico, es la llamada BASE DE DATOS. En el se recoge todo lo que en el mundo del fútbol tiene o ha tenido alguna relevancia. Nos referimos a todo lo que alude a jugadores, equipos, entrenadores y árbitros de España que estén incluidos en 1ª, 2ª y 2ª División B. Ésta es, sin duda, la mayor recopilación futbolística de España. Todo lo que busquemos en este CD a buen seguro que tendrá una respuesta inmediata.

La opción del SEGUIMIENTO es otra de las importantes. Se trata de una manera de mantener los datos siempre actualizados. De esta forma los goleadores de cada jornada, las clasificaciones, etc., estarán siempre al día, y para ello nada tan sencillo como una simple conexión al servidor de Dinamic para que en pocos instantes se descarguen a nuestro disco duro todos los datos necesarios.

Una de las novedades de esta nueva versión es el llamado FUTBOLQUIZ, que no es más que un juego de preguntas y respuestas que tiene al fútbol como verdadero protagonista. Pueden participar un máximo de dos jugadores y un mínimo de uno. El "tablero", por llamarlo de alguna manera, es un campo de fútbol y el objetivo es meter un gol al equipo contrario acertando las preguntas que el ordenador nos lanza. Disponemos de un tiempo global y además de un tiempo para responder a cada pregunta.

La COMPETICIÓN VIRTUAL es el primer acercamiento al manager y/o simulador dependiendo de la opción que hayamos elegido. Se trata de crear una competición en la que podemos hacer todo a nuestro antojo. Es decir, no se trata de la Liga, ni de la Copa ni de ninguna competición europea, sino que seremos nosotros mismos los que elegiremos los rivales con los que batirnos, el número de equipos participantes... Es como crear nuestra propia competición. Lógicamente, podemos afrontar esa nueva participación desde cualquiera de los puntos de vista que nos admite –control absoluto o dejar ciertos aspectos en manos del ordenador–. Del mismo modo podemos ver el resultado de los partidos, ver el visionado completo o incluso participar en el mismo como si fuera el simulador.

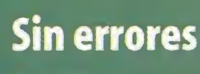
Por último, nos encontramos con el punto más emblemático: el EUROMANAGER. A este aspecto le dedicaremos todo el aparado siguiente por tratarse de lo más importante. Pero como aperitivo, diremos que la cosa ha mejorado, y mucho, aunque tampoco era muy difícil a juzgar por la versión anterior.

EL MANAGER, DELICIOSO

Mucho mejor. Así es como puede definirse el manager respecto a versiones anteriores. En él se contemplan todas las opciones que hemos podido ver con anterioridad y se añaden algunas nuevas que aportan aún más calidad a un título como éste. Entre las novedades hay algunas menores como puede ser el ofrecer las cantidades en Euros y otras de mayor importancia, como son los casos de poder nacionalizar a los jugadores que cumplan ciertos requisitos, o el hecho de poder entrenar a cualquier equipo de las ligas alemanas, francesas, españolas, italianas e inglesas, incluso de categorías inferiores. El entorno gráfico también ha sido mejorado, adaptándose todo el conjunto de una manera más correcta; pero probablemente el punto que mayores mejoras ha sufrido haya sido el de la gestión de los datos: la frase de "análisis el proceso" se sustituye por la muestra de las operaciones que se realizan. Así, la rapidez en el proceso de datos se vuelve mucho más rápida incluso en "ordenadores inferiores", lo que pone de manifiesto que lo que ocurrió el año pasado debe achacarse a un error en la programación, puesto que queda demostrado que se puede hacer mucho mejor y más rápido.

S.T.L.

Sin errores







Cada vez estábamos más acostumbrados a los constantes errores con los que un año tras otro nos iba "deleitando" «PC Fútbol». Daba la sensación de que los errores estaban instalados en la base del juego, y que los iban arrastrando versión tras versión. Afortunadamente, parece que esta que comentamos se ha cimentado sobre una nueva estructura que por fortuna tiene bastante más consistencia que las anteriores. Además, también se ha hecho una gestión transparente de todo cuanto ocurre, y se ha eliminado aquello de "Análisis en Proceso", apareciendo en su lugar una pequeña ventana en la que aparecen todos los datos que se procesan –resultados de todos los partidos de las diferentes ligas–.

Todos los aspectos han sido revisados y mejorados, y aunque eso no supone que «PC Fútbol 2000» sea el juego perfecto, sí que es cierto que está mucho más cerca que en otras ocasiones.





PC Fútbol 2000

Cómo convertirse en el mejor manager virtual

Os ofrecemos a continuación algunas referencias para intentar triunfar en un mundo tan complicado como este del fútbol. Llegar a conseguir el éxito no resultará fácil, ya que como todo en la vida requiere tiempo, dedicación, algunos conocimientos y suerte.





ASPECTOS QUE NO DEBEMOS DESCUIDAR

Son muchos los aspectos que influyen a la hora de enfrentarse a un rival, y son muchas las posibilidades que «PC Fútbol 2000» nos brinda para elegir, por lo que lo que se diga en esta miniguía no será válido para todo el mundo. Es decir, si hemos seleccionado alineaciones automáticas de nada valdrá decir que hay que vigilar la defensa, de manera que en estas líneas intentaremos cubrir todos los frentes. Si decidimos tener un control absoluto sobre todos los aspectos del club, lo primero que nunca debemos descuidar es el frente económico. Las finanzas son el pilar fundamental sobre el que se basa la estructura de un club de fútbol, y por añadidura de cualquier empresa. Dentro de este punto hay algunos aspectos fundamentales como la recaudación, el gasto en contratación y salario de jugadores, ingresos atípicos y por último, contratación de espacios publicitarios y TV. La manera más sencilla de hacerlo es hacer siempre caso a las sugerencias que nos brindan, pero si optamos por complicar la partida será bueno llevar "un libro de contabilidad" que nos informe del número de semanas que hemos contratado las vallas, ya que pasado ese tiempo volverán a estar en disposición de ser alquiladas. Lo mismo ocurre con eso que llamamos "ingresos atípicos", tales como los beneficios obtenidos de la gestión de los restaurantes, cafeterías... elegir el precio de los productos, calcular que el stock no caduque y ese tipo de opciones ayudarán a mantener una economía fluida que irá en beneficio del club. Vamos, que si queremos tener un equipo de elite no será nada fácil, pero ¿quién dijo que ser presidente de un club es sencillo?





MÉDICOS, PSICÓLOGOS Y PRIMAS

En este «PC Fútbol 2000» el estado de ánimo de los jugadores es un elemento importante, y que hará que rindan sobre el terreno de juego o que, por el contrario, se vean influidos por una mala situación. Los pésimos resultados, una mala posición en la tabla, las lesiones continuas y otros aspectos harán que la motivación decaiga. El psicólogo contratado, en caso de haberlo, será el que nos avise de cómo va la situación, pero los remedios deberemos ponerlos nosotros. Una buena opción puede ser la de ofrecer primas por ganar partidos o títulos o bien revisar el contrato a los jugadores con fichas pequeñas. También puede resultar útil comenzar a alinear a algunos jugadores como titulares o bien convocarlos en caso de que ni siquiera lo estuvieran. Poner a un jugador a la venta al principio de la temporada le hará perder motivación, por lo que en ocasiones es mejor esperar algunas jornadas para ver la evolución del mercado. Del mismo modo, disponer de un buen médico en el club facilitará la recuperación de los jugadores. Lesiones de varias semanas pueden quedar reducidas a la mitad de tiempo bajo la supervisión de un buen fisioterapeuta y eso, sin duda, influye de manera muy positiva en el rendimiento de una plantilla. En otras palabras, si disponemos de dinero una buena opción será la de destinarlo a estos fines que aquí proponemos.

LOS 10 MEJORES CONSEJOS PARA "COMERSE EL TURRÓN"

• Pon a los ojeadores a buscar juveniles cuanto antes. Tardan bastante tiempo en encontrarlos.

• Contrata a segundos entrenadores y médicos en cuanto te sea posible. El equipo estará siempre en forma y los jugadores se recuperarán de sus lesiones antes.

• Si dispones de capital suficiente, acomete reformas en el estadio. Cuanto mayor sea el aforo, mayores serán los ingresos por taquilla.

• Estudia detenidamente las ofertas televisivas y las vallas publicitarias. La cifra más alta no siempre es la oferta más ventajosa, ya que hay algunas que nos exigen contratar un alto número de semanas. Además, por el hecho de que algunas vallas lleven publicidad de Dinamic, no implica que sea la mejor oferta.

• Pon a la venta los jugadores que no te interesen, pero siempre teniendo en cuenta que la plantilla no debe quedar muy mermada. Respecto a este punto, no pongas cláusulas de rescisión muy elevadas; a veces es mejor sacar menos dinero pero tener la libertad de vender a un jugador con el que no contamos de manera sencilla.

• Si no deseas complicar el juego en exceso, no elijas la casilla del envejecimiento de los jugadores ya que cuando alcanzan una determinada edad, su calidad empieza a decrecer considerablemente. El hecho de aceptar las sugerencias del manager es una de las opciones más cómodas.

• Si estás en disposición de poder hacerlo, ofrece primas a tus jugadores. Así tendrán la moral más alta, y su grado de motivación será mayor.

• No apures al máximo el precio de las entradas a no ser que el rival lo merezca. Si nos pasamos de precio, el campo estará casi vacío.

• La opción de nacionalizar a los jugadores es muy útil, ya que nos evita ocupar un puesto de extranjero. No todos los jugadores pueden ser nacionalizados.

• Cuida a los jugadores juveniles. En los clubes pequeños serán la base para formar un buen equipo. Además nos pueden reportar pingües beneficios a la hora de venderlos.

TONIC TROUBLE

Ed, el ingenio ...

PC: DISPONIBLE EN OCTUBRE
N64: DISPONIBLE

Super Ed ¡la fuerza!

UBI SOFT S.A.
Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (BCN)
Tel. 902 11 78 03
http://www.ubisoft.es





Tonic Trouble: el nuevo juego de aventuras para Pc y Nintendo 64
http//www.tonictrouble.com

Ubi Soft

Compañía: **CRYO INTERACTIVE**
Disponible: **PC**
Género: **AVENTURA GRÁFICA**



Según algunos sabios, entre ellos el filósofo Platón, la Atlántida fue un continente habitado que un día, hace miles de años, desapareció bajo las aguas del envidioso mar Mediterráneo. Verdad o mentira, es éste el tipo de leyendas que más fascina al Hombre, tal como se ha demostrado en innumerables libros, películas y, cómo no, videojuegos. «Atlantis II» aporta su granito de arena mostrándonos como vivían los habitantes de aquella legendaria cultura.



Procesador: Pentium 200 MMX • RAM: 32 MB • Disco duro: 43 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	78

La belleza de los gráficos y la música relajante hacen que jugar a esta aventura se convierta en un verdadero placer. Las cargas desde el CD siguen siendo pesadas, y el cambio de disco es demasiado frecuente. El doblaje de las voces ayuda a comprender las pistas más complejas.

puntuación total **74**



Atlantis II

Paraísos mitológicos

De entre todas las aventuras publicadas por Cryo, «Atlantis» ha sido la más valorada, tanto por la crítica como por el público. La casa de soft francesa supo aunar unos gráficos de calidad, una jugabilidad aceptable, y el doblaje a casi todos los idiomas europeos –aspecto que descuidan muchas compañías–, lo que convirtió al juego en un notable éxito de ventas. Lejos de querer innovar, Cryo se empeña en utilizar el mismo formato para dar vida a «Atlantis II». Por suerte, se han incluido una serie de innovaciones y mejoras que lo hacen mucho más atractivo e interesante.

¿HISTORIA O MITO?

Lo mejor de no conocer ningún detalle sobre la supuesta cultura de la Atlántida, es que todo el mundo puede especular sobre su apariencia, o sobre los logros concebidos por sus habitantes.

El juego no es lineal: desde el principio es posible viajar a tres mundos, y moverse de uno a otro con total libertad

Según los diseñadores de «Atlantis II», la Atlántida estaba en contacto con las civilizaciones de su época e, incluso, con otras pasadas y futuras, pues algunos de sus jerifaltes, entre ellos el Portador de la Luz –el personaje que reencarnamos–, tenían la habilidad de viajar en el espacio y en el tiempo.

Ten, hijo de Seth –protagonista de la primera parte–, ha sido elegido para llevar a su pueblo a la victoria contra las Fuerzas de la Oscuridad, pues sólo a él le corresponde enfrentarse a su hermano gemelo y terminar con la amenaza de la estrella supernova Crab, que ha roto el equilibrio del Universo. El Portador, con la ayuda de un chamán tibetano, debe viajar a otros mundos para recuperar los cristales que le permitirán alcanzar la mítica tierra de Shambhala, donde se enfrentará a su destino.

Por suerte, la falta de originalidad del argumento principal no se transmite al desarrollo del juego, donde las situaciones y los desafíos son variados, entretenidos, y están bien pensados.


El menú de configuración del juego es muy original. Puro diseño "Made in France"...


La aventura comienza en el interior de un barco volador de madera.


Éste es Ten, el hijo de Seth, el protagonista de la primera parte de la serie.


El inventario se muestra al pulsar el botón derecho del ratón.

La búsqueda de los cristales no es más que una excusa para explorar exóticos lugares: China, Yucatán, Irlanda, o la propia Atlántida. La experiencia adquirida por Cryo en la recopilación de datos históricos, plasmada en títulos semi-educativos como «Versalles 1685» o «Aztecas», se aplica en el diseño de los escenarios. Tanto el monasterio chino, como la granja-iglesia de la isla irlandesa, o las suntuosas pirámides del Yucatán, están realizados con una fidelidad histórica pasmosa, reservando todos los delirios fantasiosos para la tierra mágica de Shambhala. Los gráficos han sido mejorados con respecto a la primera parte, al aumentar la resolución de 640x480 a 800x600 pero, aunque están muy bien diseñados, no son tan detallados como cabría esperar. Esto se debe a la necesidad de adaptarlos a la vista de 360 grados, completamente libre, que sirve para explorar el escenario. Es posible mover el ratón en cualquier dirección, incluso arriba y abajo, para buscar pistas y objetos, sin ninguna restricción. Con respecto a la primera parte, se han añadido más transiciones, así como la


Las escenas animadas de «Atlantis II» son de una calidad exquisita.



La búsqueda de los cristales nos llevará a exóticos lugares como China, Yucatán o la propia Atlántida


Estos garabatos en la mano certifican que Ten ha sido designado Libertador de su pueblo.


Las animaciones de los objetos y personajes en el modo de cámara libre, es una de las novedades.


La pirámide de Tezcatlipoca, en la península de Yucatán, rinde honores al dios Jaguar.

presencia de personajes y objetos móviles mientras se cambia la perspectiva. Mención especial merecen los primeros planos de los personajes, recreados a partir de personas de carne y hueso. Por desgracia, al tratarse de una aventura renderizada, las cargas desde el CD son muy frecuentes: si bien no es necesario un ordenador potente –con un Pentium 200 basta–, sí es imprescindible que el lector de CD-ROM sea rápido, con un tiempo de acceso reducido. También molesta el intercambio de discos; hay cuatro CDs, y el cambio entre ellos es frecuente, incluso dentro del mismo mundo. Esto podría haberse arreglado incluyendo una opción de instalación más amplia, pero «Atlantis II» sólo copia 40 MB al disco duro, lo que obliga a leer continuamente del CD.

AVENTURA TRADICIONAL

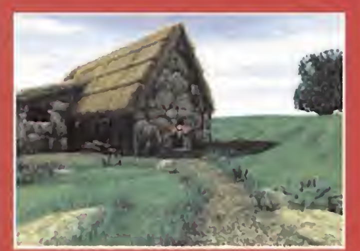
Si el apartado gráfico es realmente notable, la ambientación musical no se queda atrás. Las melodías, mezcla de canciones folclóricas con tonos "new age", producen un efecto relajante que invita a tomarse las cosas con calma y dedicar el tiempo que haga falta a resolver los complejos acertijos; porque, al contrario que en otros juegos de Cryo, como «Gadget» o «Ring», detrás de toda la parafernalia audiovisual en «Atlantis II» hay un juego decente. Bien es cierto que su desarrollo apenas ha variado en los últimos ocho años, desde el legendario «Lost Eden», una de las primeras aventuras de la compañía: todo se reduce a visitar cada mundo, hablar con los personajes, recoger y usar los objetos esparcidos por los escenarios, y resolver 18 rompecabezas en forma de puzzles, juegos de mesa, y pruebas de habilidad mental. Por suerte, todos ellos disponen de un planteamiento lógico, por lo que se pueden completar si se recopilan las pistas a través de las conversaciones y la exploración. Además, el juego no es lineal: desde el principio, es posible viajar a tres mundos, y moverse de uno a otro con total libertad, en el caso de que un atasco impida avanzar en un determinado lugar. Si a ello unimos el excelente doblaje de las voces, «Atlantis II» se convierte en una aventura muy entretenida y bien diseñada, que agradará a los fans del género.

J.A.P.



El culto a la belleza

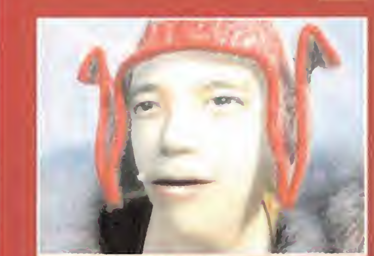




Los videojuegos franceses y, en especial, las aventuras de Cryo, son programas muy particulares. Podrá discutirse su mayor o menor jugabilidad, o sus discretas innovaciones técnicas, pero lo que nadie puede poner en duda es la atención por el detalle y el buen gusto que muestran a la hora de diseñar los gráficos. Desplazarse por los bellos parajes de Irlanda, China, Yucatán o la Atlántida, y observar el paisaje o las construcciones arquitectónicas se convierte, en «Atlantis II», en todo un goce para la vista.

Cara a cara







Como en toda buena aventura gráfica que se precie, las conversaciones en «Atlantis II» son muy abundantes y variadas. Existen 60 personajes con los que charlar, y todos ellos tienen cosas interesantes que decir. Para hacer más agradable las reuniones, Cryo ha perfeccionado su sistema OmniSync, capaz de adaptar la sincronización de los labios y el parpadeo a las frases emitidas por los personajes. En esta segunda parte, se ha añadido la posibilidad de expresar emociones, de manera que los rostros se alegran, asombran, o tiemblan de terror, en función del tema de conversación.

Los primeros planos de los protagonistas secundarios son, sin duda, lo mejor del juego. Nunca se había visto, hasta ahora, una representación tan perfecta de la realidad, sin utilizar video digital. Para conseguir este efecto, Cryo ha digitalizado fotografías de personas reales y las ha "pegado", literalmente, en los modelos renderizados en 3D. Finalmente, se han añadido, mediante un programa de retoque fotográfico, los maquillajes y rasgos característicos de cada cultura. Un toque de virtuosismo que, sin duda, ayuda a creernos que realmente estamos hablando con personajes de carne y hueso.





Atlantis II Los primeros desafíos

Una de las mayores críticas que recibió «Atlantis», fue su desarrollo lineal. En el momento en el que el jugador se atascaba en un determinado puzzle era imposible continuar la aventura. «Atlantis II» intenta, por todos los medios, romper con esta maldición: ya desde el principio, permite elegir el mundo que se quiere visitar.
A modo de introducción turística al maravilloso universo de la Atlántida, a continuación se citan todas las pistas necesarias para resolver los primeros desafíos de los tres primeros mundos. Ello permitirá romper el cerrojo que guarda los secretos de Crab, la estrella amenazadora, y prepararse para el resto de acertijos.



La aventura comienza cuando Ten, hijo de Seth, se adentra, tambaleante, en las escarpadas montañas tibetanas, tras la pista de un hermoso águila empeñada en indicarle el camino. No sabe quién es; no sabe por qué está allí, pero el tatuaje que luce en la palma de su mano refleja la necesidad de encontrar al chamán.
En lo más profundo de un valle, casi oculto por culpa de la espesa nevada, se parapeta un misterioso barco volador, de silueta extraña. Es la morada del hechicero de Mandala, el particular guía del viaje que Ten está a punto de iniciar.
El pequeño mago aguarda en su interior. No conoce todas las respuestas, pero sí las más importantes. Así, le hablará a Ten sobre su bautismo como Portador de la Luz, tal como certifica el tatuaje, y la necesidad de enfrentarse a su hermano gemelo para restablecer el equilibrio. Debe encontrar las piedras triangulares que le permitirán viajar a otros mundos, rumbo a Shambhala, el País de los Sueños. Tres de ellas yacen escondidas dentro del propio barco. La primera se encuentra encima del barril; la segunda, debajo del rústico escritorio del hechicero; y la tercera, debajo de la hamaca. Estas piedras son la llave de otros tantos mundos. Para poder viajar hasta ellos, Ten debe utilizar la bola de cristal que le entrega el chamán en el Círculo de Mandala, una especie de mapa astrológico. Al pinchar con la bola en distintos lugares del círculo, van surgiendo unas marcas que indican los mundos a visitar. En realidad, todo se reduce a colocar cada una de las piedras en cualquiera de los seis pequeños triángulos amarillos situados en los bordes del círculo, hasta activarlas. Cada roca lleva a un lugar diferente: Irlanda, China o Yucatán. Se pueden explorar en cualquier orden, y es posible viajar de uno a otro si surge algún problema a la hora de superar los desafíos. Para ello, basta con buscar un objeto especial en cada mundo; al tocarlo, teletransporta a Ten al barco de partida, en donde se puede cambiar de piedra, para visitar otra civilización. Por ejemplo, en Yucatán, este objeto especial es una fuente de fuego situada en la cúspide de la pirámide del Jaguar. En Irlanda, se corresponde con un rostro lloroso grabado en una pared de la iglesia.



China

Para resolver el misterio del antiguo monasterio chino, Ten se reencarna en la figura de un funcionario del Emperador. Necesita regresar urgentemente a la corte, pero nadie puede entrar ni salir del monasterio, pues la sombra de un demonio, visible desde la puerta de salida, amenaza con devorar a todo aquel que abandone la protección del templo. Si no es exorcizado, todos los monjes morirán de sed. El encargado de la Residencia del Depósito Morado confiará al Portador la tarea de hablar con el Maestro de las Direcciones, Wu Tao-Shih, que descansa en el patio exterior. Wu es el único que conoce el paradero del exorcista Tan Yu. Wu y nuestro protagonista quedan en encontrarse en la Cámara de la Tortuga, en el interior del monasterio. Para encontrar la morada del exorcista hay que seguir las indicaciones del maestro. En primer lugar, se debe situar la tortuga que éste nos entrega en una especie de vasija situada en medio de la sala. En los bordes de la vasija hay cuatro dibujos de colores que se corresponden con las direcciones norte sur, este y oeste. El dibujo rojo es el río, el verde la pagoda, el blanco la llanura, y el amarillo la montaña. Para superar la prueba se debe girar el borde de la vasija según la pista que otorga el anciano: "la llanura, en la cola de la tortuga; la tortuga nada hacia la montaña; a la derecha, la pagoda, y a la izquierda, el río". Una vez colocados todos los dibujos en estas posiciones, hay que hablar con el maestro.
Para encontrar la casa del Tigre, "avanzar en la dirección de la montaña, hasta un cruce de caminos".
Alrededor de la vasija, en el suelo, existen unas rayas amarillas. El Portador de la Luz debe colocarse en el primer cruce de rayas en dirección "montaña", es decir, hacia donde apunta el dibujo amarillo, frente a la cabeza de la tortuga. A partir de aquí, el anciano irá comunicando la dirección a seguir, a través de las líneas amarillas. La siguiente pista es "girar en la dirección de la pagoda hasta el siguiente cruce". Puesto que la pagoda –el dibujo verde–, está situada a la derecha de la tortuga, hay que dar un paso hacia la derecha. Si todo va bien, el maestro debe estar situado en la parte superior izquierda de la pantalla. Hay que repetir la operación con el resto de direcciones –llanura, pagoda, montaña, río, montaña–, hasta que pronuncie la frase: "avanzar por el camino más corto a la casa del dragón". En ese momento, basta con dar dos pasos al frente, hacia la única ventana de la estancia, para que se materialice una entrada secreta.







Irlanda

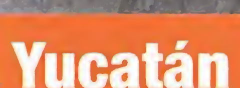
Los monjes cristianos Finbar, Liam, y su aprendiz, el muchacho en el que se reencarna el Portador, viven felices en una apartada isla de la costa irlandesa. Pero, de pronto, tras un grito ahogado, el aprendiz contempla con horror como Finbar se ha quedado paralizado, sin poder hablar.

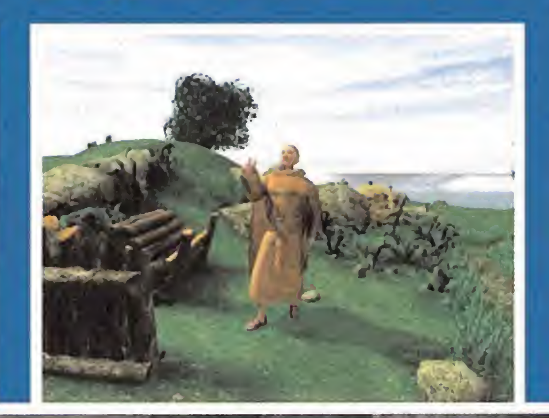
Enseguida descubre que el extraño acontecimiento está relacionado con una antigua leyenda: la diosa Aine mató al rey Aillil, enterrado en la misma isla, y después se arrepintió enormemente de ello. Esa es la razón de que en uno de los muros de la iglesia, la imagen de un rostro lloroso mane agua de forma continua.

Para romper la maldición de Finbar, el Portador deberá encontrar los cinco fragmentos del cráneo del rey asesinado. El primero se encuentra dentro de la iglesia, sobre una repisa. El segundo en una colmena, cerca de la playa. El tercero reposa sobre una roca, al lado de la oveja. Un cuarto se esconde en un agujero del tejado de paja, en la casa principal, por lo que hace falta recoger la horquilla situada cerca del monje mudo y subir al tejado a través de la escalera lateral. Con la horquilla, se puede empujar el hueso, que caerá dentro de la iglesia, cerca del altar. Finalmente, el quinto pedazo está junto a una gallina, al lado del pozo, pero para recogerlo hace falta espantar, antes, al zorro que se esconde en una madriguera, cerca de las colmenas.

Al unir los cinco fragmentos a la calavera situada en la tumba, el espíritu del rey cobrará vida, y se iniciarán una serie de acontecimientos que permitirán restaurar la grave falta de la diosa Aine.







Yucatán

Cada vez que Ten cambia de cultura, se reencarna en un personaje diferente. Cuando su espíritu viaje a través del tiempo y el espacio hacia la enigmática civilización maya, se introducirá en el cuerpo de un poderoso guerrero, primo del mismísimo rey, de regreso a su hogar tras espiar a las tropas de una gran tribu enemiga.

Al recuperar la consciencia, Ten se hallará frente a un foso de piedra donde los jóvenes mayas se distraen practicando un curioso deporte. Dicho deporte consiste en colar una pequeña piedra por un círculo situado en lo alto de un muro, con la particularidad de que sólo pueden utilizar los pies o los codos, pero nunca las manos.

A ambos lados del recinto deportivo se alzan dos hermosas pirámides escalonadas, erigidas en honor de dos dioses enfrentados: el dios Jaguar, y el dios Serpiente.

La pirámide de la izquierda es también la morada del Rey y su joven hija, seguidores del dios Serpiente. La inminente batalla, así como la pérdida de las cosechas de maíz durante los dos últimos años, obligan al Rey a realizar continuos sacrificios para poder despertar a la Serpiente Alada, insensible a las súplicas de su pueblo.





Si Ten sube hasta la cima de la pirámide podrá entrevistarse con el hermano del Rey, seguidor del dios Jaguar, y futuro heredero del trono, así como con la sacerdotisa del templo, encargada de despertar a la Serpiente. La bella mujer le entregará unas vendas que el rey utilizará para recoger la sangre que mana de sus muñecas, fruto de los rituales realizados. En las próximas horas, el Rey y su hija serán sacrificados, y se instaurará la Era de Tezcatlipoca, el dios Jaguar.

Tras devolver las vendas ensangrentadas a la sacerdotisa, el Portador será informado sobre la necesidad de viajar hasta la Isla de los Muertos. En ese momento, la hechicera invitará a Ten a visitar tan nefasto lugar. No debe aceptar, pues dichas aventuras se narrarán en otro momento. Al contrario, debe adentrarse en la pirámide gemela, la del Jaguar, donde encontrará otras pistas.

La entrada al mencionado zigurat se encuentra en la cúspide del mismo. El interior está formado por varios pisos pero, para descender de uno a otro, antes hay que descifrar la contraseña del guardián que custodia las escaleras de bajada.

El primero de ellos otorga una Importante pista: "El número del jaguar es el del murciélago multiplicado por sí mismo". Hace falta descubrir dos cosas: el número del murciélago, y el sistema de numeración utilizado por los mayas. El primero aparece en algunas inscripciones o en el propio ala del murciélago de la Isla de los Muertos, y es el número 3; por tanto, el número del jaguar es: 3x3=9 En dos murales del primer piso de la pirámide, se explica la particular forma de contar de esta cultura. Utilizan bolas y palos de madera, colocados en cuatro cuadrados formados por cuatro filas con siete agujeros cada una. Tal como se muestra en los murales, los números del 1 al 4 se representan con cuatro bolas; el número 5, con un palo. Se empieza a contar a partir de la última fila del último cuadrado, de arriba abajo. También existen otras formas abreviadas. Por ejemplo, el número 20 se representa colocando una única bola en el tercer cuadrado.

Por tanto, para escribir la contraseña del primer guardián basta con poner un palo (5) y 4 bolas (4) en el último cuadrado, comenzando por la última fila, para formar el número 9. El panel donde se escribe el número se encuentra en la pared cercana al mencionado centinela.

El segundo piso de la pirámide requiere una deducción similar. En este caso, la pista es: "El número del jaguar, multiplicado por sí mismo, es el número de la serpiente". Por tanto, 9x9=81. Puesto que el número 20 se forma con una sola bola en la última fila del tercer cuadrado, el número 81 será: cuatro bolas en el tercer cuadrado (4x20=80), y una bola en el cuarto cuadrado. Sencillo, ¿verdad? Los desafíos que esperan al Portador en el corazón de la pirámide, seguro que no lo son tanto...



- Compañía: **LEGENDS/ GT INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**



«The Wheel of Time» usa el mismo engine que «Unreal», pero optimizado para lograr así efectos que de otra manera hubiera sido imposible llevar a cabo



Procesador: Pentium 200 MHz • Disco duro: 200 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No (Se recomienda D3D, OpenGL) • Multijugador: Sí (TCP/IP, IPX, Internet)

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	79

Los edificios son reales como la vida misma. Es otro shoot'em up subjetivo más. Hay numerosos hechizos que pueden ser investigados a nuestro antojo y posteriormente usados.

puntuación total **83**



The Wheel Of Time

Legends vuelve a la carga



La magia cobra vital importancia en este juego de GT Interactive. Podremos usar decenas de hechizos.



La acción se desarrolla en primera persona, y la calidad de los escenarios es más que notable.

«The Wheel of Time» es un arcade tridimensional basado en las novelas de Robert Jordan que mezcla de manera homogénea géneros tan dispares como la acción, la estrategia y el rol, consiguiendo una perfecta combinación de jugabilidad y diversión en un solo juego que usa la versión avanzada del motor gráfico de «Unreal», y que lleva a la vida todo ese fascinante universo creado por el novelista.«The Wheel of Time» ha sido diseñado por Glen Dahlgren, quien creó una muy buena aventura gráfica que nunca llegó a salir en nuestro país. Nos estamos refiriendo a «Death Gate», que en el extranjero gozó de una gran aceptación entre los seguidores del género al que pertenecía. Mucha gente podría decir que el haber hecho una aventura no tiene por qué darle a un diseñador la experiencia necesaria para llevar a cabo un proyecto tan ambicioso como «The Wheel of Time», pero lo cierto es que además de «Death Gate», Glen ha llevado a cabo proyectos de toda índole que le profieren las suficientes tablas como para hacer lo que se le ocurra.

El haber podido reunir dos aspectos de importancia relevante y sinónimos de calidad, como son el engine de «Unreal» y la experiencia en el terreno del software de Legend, han dado como resultado final este título que viene a revolucionar la manera que teníamos de ver, hasta ahora, los arcades subjetivos. Básicamente, «The Wheel of Time» es otro shoot'em up tridimensional, con la salvedad de que en vez de contar con armas futuristas, usaremos artes arcanas y hechizos ancestrales para defendernos. El aspecto rolero viene identificado por el hecho de que comenzaremos sabiendo únicamente unos simples sortilegios que solamente nos permitirán defendernos de criaturas y enemigos de poca calaña, como orcos o goblins, pero a medida que nuestra experiencia aumente y podamos acceder a nuevos tomos de sabiduría, nuestra sabiduría crecerá y, en consecuencia, nuestro poder. La banda sonora de «The Wheel of Time» ha sido tomada en gran consideración y no se ha seleccionado a la ligera el género musical que debía acompañar a la acción del juego. Así, se denegó la idea de usar música rock o tecno, pues lo que el argumento y el ambiente general que «The Wheel of Time» requería era una mezcla de música celta y medievo-épica, pero con el toque original de ser realizada con instrumentos actuales para evitar el aburrimiento por parte del jugador a la hora de escuchar las melodías. Así, este proyecto se encanrgó a Robert Berry y Lief Sorbye.



Todo el diseño arquitectónico de los edificioses sobresaliente y, lo más importante de todo, realista.

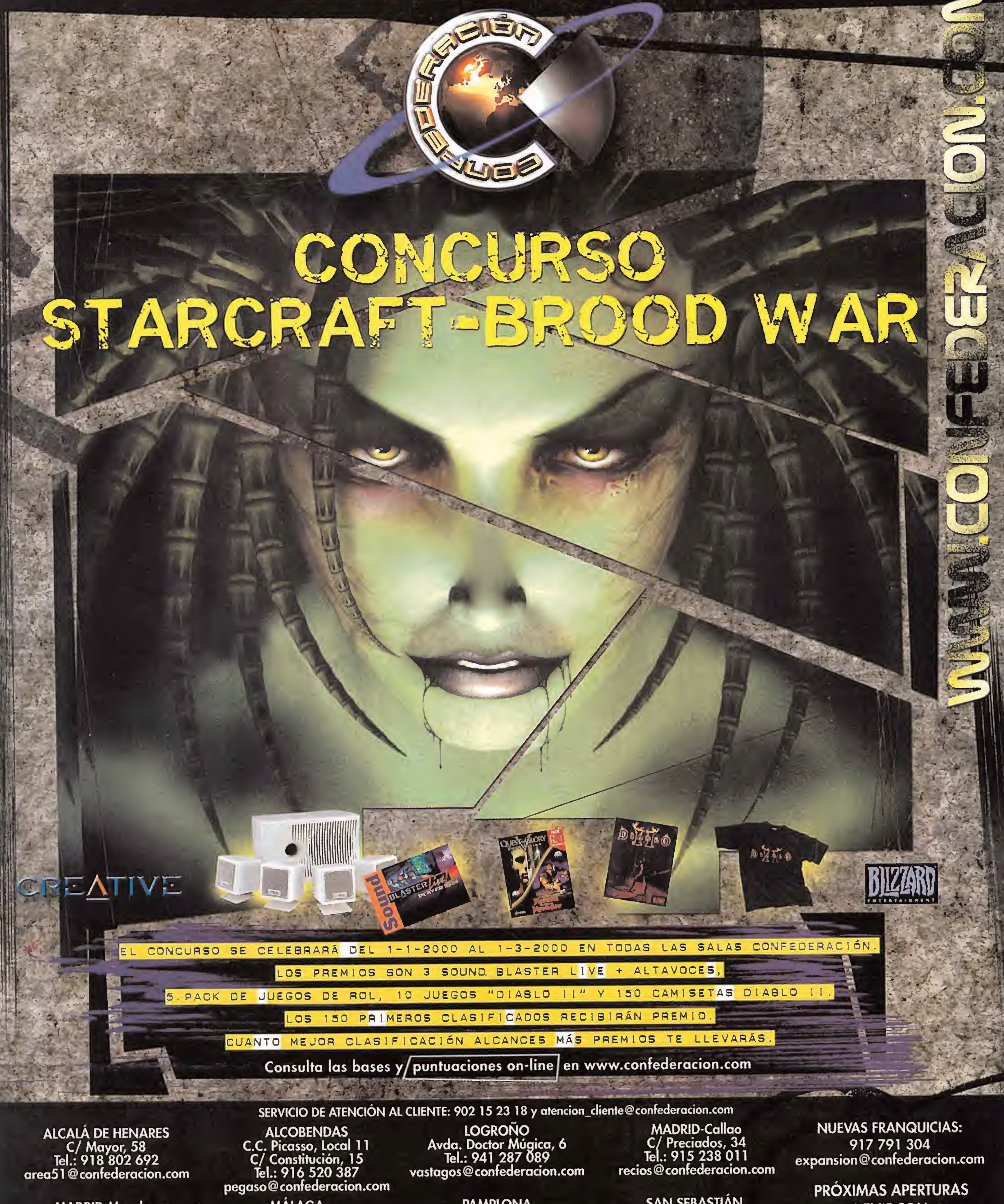
El motor gráfico de «Unreal» ha sido llevado al extremo de sus capacidades para lograr esos efectos de realismo que pueden apreciarse en todos y cada uno de los escenarios. Los edificios que aparecen demuestran un cuidado estudio arquitectónico, pues se han respetado todos los patrones de construcción reales, tanto en lo referente a elevación de muros, como en las cúpulas, los portones, los ábsides, etc. Cada vez que nos movemos por un escenario interior, da la sensación de robustez de dan las antiguas obras arquitectónicas del románico, en el que están inspirados los edificios del juego. Las mejoras del engine incluyen un rápido proceso de los efectos visuales como brillos, destellos y transparencias, posibilidades de rotaciones y traslaciones de objetos y una gran suavidad de movimientos de los personajes. Prácticamente podría decirse que la calidad general de «The Wheel of Time» no es equivalente, sino ligeramente superior a la que tiene «Unreal Tournament».

C.F.M.

Los servidores de «The Wheel of Time»

«The Wheel of Time» es, además de un fantástico arcade con toques de estrategia, aventura y rol, para un solo jugador, un excepcional juego para varias personas simultáneamente, ya sea a través de una red local o por Internet y, precisamente, para esto último, GT Interactive ha dispuesto una serie de servidores dedicados donde podremos enfrentarnos a gente de todo el mundo en trepidantes combates de magos. Estas son las direcciones IP donde podréis encontrarlos:

209.191.163.221
209.191.163.222
209.191.163.223
209.191.163.224

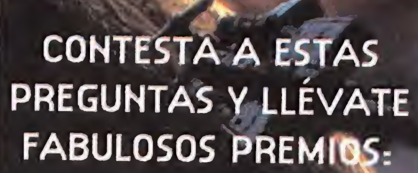

CONFEDERACIÓN
CONCURSO
STARCRAFT-BROOD WAR
WWW.CONFEDERACION.COM
CREATIVE
BLIZZARD ENTERTAINMENT
EL CONCURSO SE CELEBRARÁ DEL 1-1-2000 AL 1-3-2000 EN TODAS LAS SALAS CONFEDERACIÓN.
LOS PREMIOS SON 3 SOUND BLASTER LIVE + ALTAVOCES,
5 PACK DE JUEGOS DE ROL, 10 JUEGOS "DIABLO II" Y 150 CAMISETAS DIABLO II.
LOS 150 PRIMEROS CLASIFICADOS RECIBIRÁN PREMIO.
CUANTO MEJOR CLASIFICACIÓN ALCANCES MÁS PREMIOS TE LLEVARÁS.
Consulta las bases y puntuaciones on-line en www.confederacion.com

concurso Imperium Galactica II

UNA VEZ MÁS LA GALAXIA ESTÁ EN PELIGRO, Y SÓLO TÚ PUEDES SALVARLA. GESTIONA LOS RECURSOS DE LOS PLANETAS A TU CARGO, Y CONSTRUYE FLOTAS DE NAVES CON LAS QUE DERROTAR A TUS ENEMIGOS.



¡Regalamos 20 chalecos y 15 juegos Imperium Galactica II!



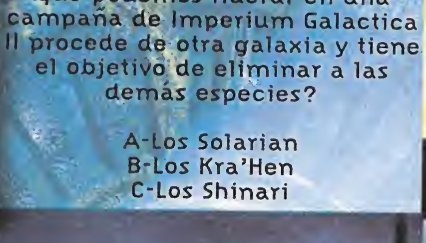
CONTESTA A ESTAS PREGUNTAS Y LLÉVATE FABULOSOS PREMIOS:

1. ¿Cuál de las tres civilizaciones que podemos liderar en una campaña de Imperium Galactica II procede de otra galaxia y tiene el objetivo de eliminar a las demás especies?

A-Los Solarian
B-Los Kra'Hen
C-Los Shinari

2. ¿De dónde proceden principalmente los fondos con los que cuenta un imperio?

A-De los impuestos en las colonias.
B-De inversiones privadas.
C-Del Banco de Crédito Intergaláctico.





3. ¿Cómo puede defenderse por sí sola una colonia para rechazar el ataque de una flota enemiga?

A-Construyendo un hospital.
B-No es posible, están indefensas.
C-Con cañones planetarios y lanzaderas de misiles.



Bases del concurso

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en el sobre: "IMPERIUM GALACTICA II"
2. De entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerán QUINCE y sus remitentes ganarán un lote compuesto por un CHALECO y un JUEGO Imperium Galáctica. Otras CINCO cartas más serán premiadas con un CHALECO. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.



3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 26 de Diciembre de 1999 hasta el 25 de Enero del 2000.
4. La elección de los ganadores se realizará el 28 de Enero del 2000 y los nombres se publicarán en el número de Marzo de la revista MICROMANIA.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: VIRGIN y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS:

DIRECCIÓN: LOCALIDAD:

PROVINCIA: C.POSTAL: TELF:

RESPUESTAS: 1. 2. 3.

Compañía: **MIRAGE / HD INTERACTIVE**

Disponible: **PC**

Género: **ACCIÓN**



Una notable calidad técnica y una ambientación lograda no son suficiente para hacer del juego la joya que se esperaba



Procesador: Pentium 200 MHz • RAM: 32 MB • Disco duro: 55 MB • Tarjeta 3D: Sí (Direct 3D con 4 MB de RAM) • Multijugador: Sí (todos los posibles, hasta 16 jugadores)

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	60

Técnicamente resulta bastante notable, sobre todo en determinados efectos especiales. La IA y el diseño de la acción, en líneas generales, no son demasiado afortunadas. El modo multijugador le hace ganar muchos enteros en diversión.

puntuación total **68**



Mortyr
Mein Kampf

Las misiones situadas en el futuro ofrecen algunas de las armas más espectaculares del juego.



El estudio histórico y la lograda ambientación no llegan a compensar un diseño de acción disperso.

El espectacular engine, la ambientación y una reconocida inspiración en todo un clásico como «Wolfenstein 3D» podrían resultar suficientes como para hacer de «Mortyr» el perfecto sucesor del juego de id Software. Pero, ¿es todo esto suficiente para obtener un título de calidad? Es complicado afirmarlo tajantemente, pero todo hace indicar que no.

Hace algo más de un año, «Mortyr» fue bautizado por la prensa internacional como el sucesor de «Wolfenstein 3D». El proyecto parecía tenerlo todo para ser considerado así. Un potente y flexible engine 3D, la ambientación perfecta y encajaba perfectamente en el género. "«Unreal» se une a «Wolfenstein 3D»", era el leit motiv de «Mortyr». Todo era perfecto.

Cuando Micromanía tuvo acceso a las primeras versiones de «Mortyr», consideradas más como una demo de tecnología que cualquier otra cosa pues apenas había posibilidades en jugabilidad, nos sentimos realmente atraídos por el proyecto. En resumen, «Mortyr» se perfilaba como una maravilla que podía suponer un soplo de aire fresco en un género que cada día se vuelve más y más caro.



El engine 3D posee un gran potencial y flexibilidad, pero los modelos tienen una calidad mediocre.

No es menos cierto, y esto hay que mencionarlo, que «Mortyr» ha pasado por no pocos avatares durante el tiempo que ha estado en desarrollo, e incluso durante varios meses estuvo en un tris de ser cancelado, por problemas relacionados con la distribución internacional del producto, que dejaron a Mirage en espera de acontecimientos.

Todo ello, y reconociendo el mérito de «Mortyr» como ópera prima y la complicación añadida de partir de cero, no quita que el resultado final, aunque nos pese, se quede a mitad de camino de sus objetivos.

El diseño de la acción resulta disperso la mayor parte del tiempo. Y la original idea de combinar misiones ambientadas en la Segunda Guerra Mundial, con otras en un futuro situado a un siglo vista podría haber dado mucho más de sí.

Técnicamente su engine resulta lo más relevante. Una capacidad de gestión poligonal bastante alta, posibilidad de situar al acción en exteriores, con un tamaño de escenarios llamativo, texturas de gran calidad, efectos especiales bastante buenos y, sobre todo, unos FX visuales en el terreno de la iluminación en tiempo real, realmente notables. Sin embargo, todo se queda en potencialidad. Los modelos 3D dejan bastante que desear en comparación con la notable arquitectura de los niveles, y tanto la IA como el diseño de acción en general es bastante pobre.

El potencial de la idea original del juego se queda, finalmente, a medio camino de sus objetivos.

Y eso que «Mortyr», en un primer momento, resulta atractivo. Quizá sea la influencia –o el deseo, consciente o inconsciente– de que sea el verdadero sucesor de «Wolfenstein» lo que ayuda a considerar el juego como una alternativa a otro título. Pero pasados un par de niveles, la variedad, jugabilidad y diversión comienza a decaer. A medida que se avanza más y más, va perdiendo enteros. El diseño gráfico se antoja pobre y reiterativo, los niveles, en general, poco trabajados en todas sus posibilidades de acción y el conjunto, finalmente, se resiente.

No es un mal juego, pese a todo. Resulta entretenido, y una opción viable para fanáticos del género o usuarios que deseen adentrarse en el mismo. Pero su gran handicap es, precisamente, el género. Hay demasiados, y en muchos casos mejores títulos por los que optar y, pese a sus virtudes, en comparación con otros juegos los defectos quedan más a la vista en el apartado de diversión, que al fin y al cabo es el que importa.

Un juego que podía haber aspirado y llegado a mucho más. Quizá su accidentado desarrollo ha tenido gran parte de la culpa, pero no es una excusa suficiente para dar a un usuario que se ha gastado un buen dinero en un título que ofrece menos de lo que debería.

F.D.L.

- Compañía: **XPIRAL/DINAMIC MULTIMEDIA**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**



Dinamic Multimedia ha visto el filón de oro dentro del género de los arcades dedicados al motor. Primero, ha dado la campanada con «Sega Rally 2» para PC, y ahora quiere pretender hacer lo mismo con «Radical Drive», un título con una temática bastante diferente, que además presenta un gran nivel tecnológico, una gran originalidad de desarrollo y muchas, muchas posibilidades de alzarse con el más rotundo de los éxitos.



Procesador: Pentium 200 MHz • RAM: 32 MB • Disco duro: 60 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (IPX)

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	84

La generación de los escenarios está muy bien realizada. La carrocería de los vehículos no se deteriora con los golpes. Hay cinco modalidades de juego, todas muy divertidas.

puntuación

total **85**



Radical Drive

Cinco juegos en uno

Completamente radical, sorprendentemente divertido y asombrosamente bien realizado. Esos son los calificativos que le podemos dar ya desde un principio a este «Radical Drive». Nos alegramos que haya sido precisamente un equipo español el encargado de llevar a cabo este proyecto, pues dentro de apoyar a todo el software lúdico con la suficiente calidad, Micromanía se jacta de darle un empujón aún mayor a los programas nacionales, pues hay que impulsar el software de habla hispana tanto como se pueda.

«Radical Drive» es un perfecto ejemplo de cómo saben hacer las cosas los grupos de programación españoles y a continuación os contamos las excelencias del título.

DEL ASFALTO AL BARRO

«Radical Drive» se divide en cinco juegos totalmente independientes, todos ellos basados en la habilidad al volante, pero distintos en relación al tipo de vehículo que hay que manejar, a los escenarios donde vamos a movernos, etc.

«Radical Drive» posee cinco modalidades de juego diferentes



Debido a los baches que hay en el circuito de cross, controlar las acciones de nuestro vehículo será todo un reto para nuestra habilidad como pilotos y nuestros reflejos a la hora de realizar giros y adelantamientos.



El objetivo principal de la prueba Monster Truck es llegar al final del circuito en el tiempo señalado, pero hay que evitar tirar los señalizadores.



La sensación que tendremos de estar volando durante unos segundos, en la prueba de salto, será impresionante.

MONSTER pondrá a prueba nuestros nervios de acero pues pilotaremos un vehículo con unas ruedas descomunales, por un circuito preseñalizado y deberemos llegar a la meta en el menor tiempo posible. Podremos aplastar coches que se encuentran en nuestro camino y realizar giros bruscos para no tirar ningún cono o valla.

SALTO es, sin duda, la más corta pero intensa de las competiciones pues, a bordo de un coche que lleva en la parte trasera dos turbopropulsores, deberemos realizar el salto más largo que podamos, usando una rampa que se encuentra en medio del recorrido.

La prueba de VELOCIDAD, es la más típica de las cinco pues nuestro objetivo principal es



Una playa repleta de surfistas se puede convertir en el escenario perfecto para disputar carreras.



Cualquier acción será válida para alzarse como campeón, como sacar de la pista a un adversario.



Al igual que el vehículo, las sombras que produce también están creadas en tiempo real.



Diversión destructiva y descarga de adrenalina es lo que nos ofrece el modo Monster Truck justo en el momento en que podemos dejar completamente aplastado un viejo coche que se encuentra en medio de la pista.

En «Radical Drive» podremos elegir entre tres vistas bien diferentes para controlar nuestro vehículo



A pesar de no tener una pinta muy aerodinámica, los vehículos de carreras alcanzan altas velocidades.

vencer a otros vehículos en un circuito cerrado. BUGGY es muy parecida en cuanto a desarrollo con Velocidad, sólo que en esta ocasión los vehículos son mucho más ligeros y, en consecuencia, tomar una rampa hará que nuestro coche salga volando por los aires distancias de locura. Además, tendremos que atravesar diferentes terrenos, desde asfalto a barro, pasando por arena, césped, etc.

Por último está CROSS, donde pilotamos unas extrañas máquinas de gran suspensión y capacidad de giro, especial para superar los intrincados circuitos llenos de baches, rampas y giros de 180º.

«Radical Drive» destaca, primeramente, por su jugabilidad, pues es el aspecto que más ha querido cuidar el equipo de programación y diseño y, de hecho, lo han conseguido con creces, pues al proporcionar cinco tipos diferentes de competición, multiplica por cinco las horas de entretenimiento, lo cual para el jugador es, sin duda, lo más importante. Dentro de la competición propiamente dicha, notaremos cómo, a favor de la diversión, se ha prescindido un poco del realismo puro y duro en cuanto al comportamiento de los vehículos según el terreno que atraviesan o en las curvas, que haría un tanto frustrante el juego de usuarios con poca experiencia. Sin embargo, eso no quiere decir, que cualquier parecido con la realidad sea pura casualidad, pues la sensación de estar pilotando uno de los vehículos seleccionados, tanto si es un buggy, como un Monster Truck, es perfecta, máxime si disponemos de un periférico con Force Feedback. Los gráficos son otro punto álgido del programa, pues se ha conseguido alejar alarmantemente el punto de generación poligonal, por lo que no sólo no veremos ninguna clase de niebla que disimule la creación del circuito, sino que en ningún momento llegaremos a apreciar esto, algo digno de mención sin duda, si sumamos el hecho de que todos los escenarios tienen un elevado detalle y complejidad de texturas. Los efectos especiales también están muy bien realizados y aportan mucha más espectacularidad a la acción: reflejos en la carrocería y los cristales, humo, polvo, manchas en nuestro vehículo, reflejos, destellos, y muchos más, podrán verse durante la acción.

C.F.M.

¡A toda velocidad!

Con motivo de la presentación, a principios de diciembre, de «Radical Drive», Dinamic Multimedia invitó a la prensa especializada a un entretenido evento que iba a dividirse en dos partes. La primera, una exhaustiva y detallada introducción al juego protagonista, en el que se nos explicaron todas las características del programa, desde las diferentes opciones de juego, hasta los aspectos técnicos del mismo para, finalmente, darnos la oportunidad de disfrutar el juego en toda su plenitud, gracias a una serie de ordenadores que se dispusieron en red, para demostrar quién era el mejor ante el teclado.

Después de todo esto, fuimos llevados a un fantástico circuito de karts que se hallaba en las mismas instalaciones en las que se había hecho la presentación, y pudimos participar en una divertida competición entre diferentes revistas e incluso los mismos integrantes de Dinamic Multimedia y Xpiral, muy al estilo de «Radical Drive».

Ni que decir tiene que Hobby Press demostró su dominio y supremacía, tanto ante el teclado, como pilotando karts, pues de cuatro ganadores que hubo en la prueba de motor, tres formaban parte de nuestro equipo. ¡Enhorabuena por vuestra gran actuación y por los premios conseguidos!





Punto de Mira

- Compañía: **EIDOS INTERACTIVE**
- Disponible: **PC, PLAYSTATION**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **ARCADE/AVENTURA**



La paranoia sobre los problemas y el caos que va a desencadenar la entrada en el nuevo milenio le ha dado a EIDOS Interactive una gran idea que ha utilizado en uno de sus últimos proyectos como argumento principal: «Urban Chaos».





Procesador: Pentium 233 MHz • RAM: 32 MB • Disco duro: 200 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	84
ADICCIÓN:	80

Los sucesos aleatorios ocurren aunque no estemos en el lugar. No aporta nada nuevo al mundo del software lúdico. Los movimientos de los personajes son fantásticos.

puntuación

total **84**

Urban Chaos

El efecto 2000

El nuevo milenio ha traído bajo su brazo una época de desolación, hambruna, guerras y enfermedad. El delicado equilibrio que mantenía la balanza que representaba la eterna lucha entre el Bien y el Mal, se ha decantado por fin hacia el lado de este último.

Ser asesino o ladrón es la profesión con mayor éxito en estos días, y el que decide ser policía es porque está completamente loco o porque nace con esa afición.

Las ciudades más importantes del mundo son focos de maleantes dedicados a los pillajes, cultistas dementes entregados a sacrificar inocentes a favor de un dios inexistente y terroristas que reivindican por la fuerza su independencia como grupo organizado, de manera que cada agente toca a doscientos criminales, una media francamente desfavorable, si pensamos también en lo mal que está pagado el trabajo de servidor de la ley.

Comenzaremos nuestra aventura en «Urban Chaos» controlando a uno de los dos personajes disponibles. Por un lado está D'arci Stern; una aprendiza de policía que quiere demostrar a sus superiores que es la mejor de su promoción, por lo que estará dispuesta a hacer cualquier cosa con tal de conseguirlo. Para ello, dispone de un perfecto dominio del combate cuerpo a cuerpo y está muy versada en el uso de diferente armamento de pequeño y medio calibre. Roper McIntyre, por su parte, es lo que todos conocen como vigilante. Una persona que, descontenta con el curso de las acciones y con la forma de trabajar de la policía, decide tomarse la justicia por su mano, algo que en situaciones normales sería tan ilegal como lo otro, en un mundo regido por la ley del más fuerte no deja de ser útil y, por lo tanto, siempre que sale un voluntario de estas características los oficiales de policía le dejan campar a sus anchas.

Los efectos visuales se dejarán ver por todos los rincones de la ciudad, desde los reflejos de los coches y las farolas, hasta el humo de las chimeneas.

Controlaremos al personaje bajo esa perspectiva tridimensional que tanto se usa en esta clase de juego; la tercera persona.

Podemos elegir entre dos personajes, una policía en prácticas, entrenada para situaciones de alto riesgo, y un mercenario justiciero sin escrúpulos



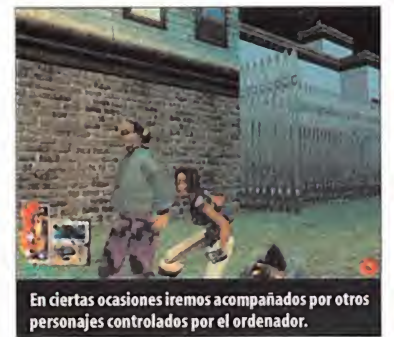
Tendremos a nuestra entera disposición un amplio abanico de armas; desde una sencilla navaja, hasta un demoledor lanzagranadas.

UNA CIUDAD "VIVA"

El juego consta de treinta misiones diferentes, cada una de ellas dividida en una serie de subescenarios en los que deberemos llevar a cabo una serie de acciones determinadas, a fin de conseguir las pistas o utensilios necesarios para conseguir con éxito el objetivo final.

El sistema de inteligencia artificial de «Urban Chaos» ha sido cuidado con gran esmero y dicho trabajo se nota sobre todo en la interacción con los NPC's, dado que dependiendo de nuestra actitud hacia ellos, así responderán ellos con palabras e incluso con acciones. En más de una ocasión nos encontraremos con que alguien se encuentra en apuros y seremos

No sólo iremos a pie por las calles, sino que con cierta libertad podremos pilotar cierta clase de vehículos, con lo que seremos entrenados en la academia concienzudamente para el uso de vehículos.


En ciertas ocasiones iremos acompañados por otros personajes controlados por el ordenador.

Podremos salvar a gente inocente de situaciones peligrosas, consiguiendo así bonificaciones


El reflejo producido por los charcos está muy bien realizado y, ciertamente, parece agua real.



Nuestra habilidad con las artes marciales nos salvará de más de una situación comprometida.



Los enemigos armados con pistola u otro arma de fuego serán nuestros adversarios más duros.

muy libres de decidir ayudarle o centrarnos en nuestra misión. Si conseguimos hacer lo primero con éxito, recibiremos apoyo por su parte, ya sea en forma de munición o armamento, o de pista o consejo, con lo que siempre será recomendable hacer de buen samaritano en estos tiempos tan difíciles que corren.
Por las mismas, la inteligencia artificial permite el que la ciudad esté virtualmente "viva", es decir, en sus calles ocurrirán eventos de manera aleatoria, aunque no nos encontremos en aquel lugar.
Por ejemplo, puede que pasemos por una avenida en la que hay un supermercado abierto y, una hora después, al volver por allí, descubramos que ha sido objeto de un pillaje o que se está desarrollando una lucha de bandas en su misma entrada.
La acción se desarrollará bajo una perspectiva en tercera persona, muy típica ya en esta clase de juegos. Con ella podremos ver a nuestro personaje desde atrás, realizando todas las acciones que le encomendemos, ya sean físicas o sociales. Dependiendo del héroe que hayamos seleccionado, podremos llevar a cabo acciones determinadas. Por ejemplo, D'arci,especialista en combate cuerpo a cuerpo, tendrá a su disposición un amplio repertorio de golpes con los que dejar fuera de combate y apresarlos, mientras que Roper McIntyre, al tener como máxima la premisa "o tu o yo", prefiere hacer un buen, aunque excesivamente cruel, uso de las armas de fuego.



LA TECNOLOGÍA DEL NUEVO MILENIO

«Urban Chaos» goza de un nivel tecnológico propio del próximo milenio y no un nuevo milenio tan derrotista como el que presenta el argumento del juego, sino progresista y escrupuloso en cuanto a la calidad del software. Así han demostrado ser los programadores de «Urban Chaos», pues hasta que no han quedado maravillados con el resultado final, no han parado de modificar el código de programación y el diseño de escenarios y personajes, lo cual se nota en el estupendo resultado final. Resulta sorprendente ver las diferencias apreciables que existen entre la versión de preview que nos fue enviada meses atrás y el producto definitivo, pues son abismales en todos los aspectos.
Los gráficos que vemos en «Urban Chaos» distan años luz en calidad, con respecto a lo que pudimos ver hace poco menos de tres meses, así como los sonidos y la jugabilidad, que también ha sido incrementada muchos enteros. Sin duda, nos encontramos ante un gran beat'em up tridimensional con dosis de aventura, repleto de detalles maestros que harán las delicias de todo seguidor del género en cuestión.

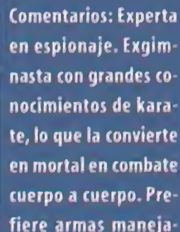
C.F.M.

Ficha Policial nº1

D'ARCI STERN

Nombre: D'arci Stern
Nacionalidad: Americana
Lugar de nacimiento: Chicago
Estado Civil: Soltera
Grupo sanguineo: A
ALTURA: 173 cm.
Peso: 52 Kg
Color de pelo: Negro
Color de ojos: Castaño oscuro

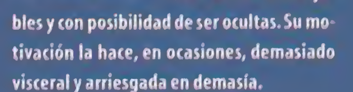




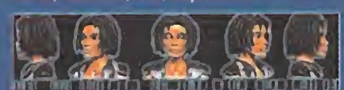
Datos de interés: Marca de nacimiento en la pantorrilla izquierda.

Comentarios: Experta en espionaje. Exgimnasta con grandes conocimientos de karate, lo que la convierte en mortal en combate cuerpo a cuerpo. Prefiere armas manejables y con posibilidad de ser ocultas. Su motivación la hace, en ocasiones, demasiado visceral y arriesgada en demasía.

Personalidad del sujeto: Ambiciosa, apasionada, decidida, leal, impaciente.



Ficha Policial nº2



ROPER McINTYRE

Nombre: Roper McIntyre
Nacionalidad: Americano
Lugar de nacimiento: Baton Rouge (LA)
Estado civil: Soltero
Grupo sanguineo: A
Altura: 185 cm.
PESO: 90 Kg.
Color de pelo: Marrón con mechas grises
Color de ojos: Azul
Datos de interés: Ninguno



Comentarios: Poco se conoce acerca de este sujeto. Fuentes fidedignas informan que es un experto en armas y explosivos, pero su estabilidad mental es muy cuestionable.

Personalidad del sujeto: Callejero, fanático.



- Compañía: **MICROSOFT/RAGE**
- Disponible: **PC**
- Género: **DEPORTIVO**





A pesar de que posee ciertos defectos, tiene la impagable virtud de ser muy jugable



Procesador: Pentium 133 MHz • Disco duro: 100 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No (Se recomienda) • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	80

El control del juego es muy efectivo y da casi todas las opciones al jugador. Cuando el programa detecta que el balón va a gol, inicia la repetición y nunca se llega a ver cómo cruza la línea de meta. No hay modos multijugador, algo casi imperdonable hoy día.

puntuación total **78**



Los sombreados, la resolución de 1280x1024 y los filtros trilineales refuerzan la definición del entorno 3D, pero el diseño de los estadios es poco afortunado.

Microsoft Fútbol Internacional 2000

Fútbol a ráfagas

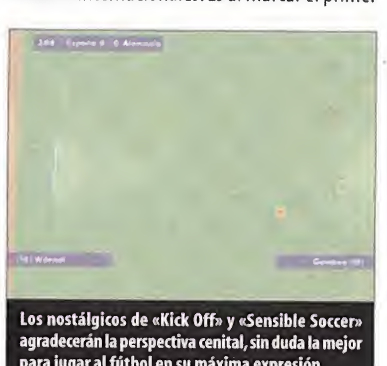
Microsoft sigue extendiendo sus poderosos tentáculos en el software de entretenimiento mediante la contratación de proyectos con las compañías punteras del sector. En esta ocasión ha sido Rage Software, que ha realizado un juego de fútbol muy respetable para tratarse de su primera incursión en un género tan difícil. Es imposible resistir la tentación de realizar la crítica de «Microsoft Fútbol Internacional 2000» mediante la comparación directa, ya que lo comentamos en este mismo número, con «FIFA 2000». Después de jugar con el programa de EA Sports, la primera sensación invita a cumplir el famoso dicho de "apaga y vámonos", porque los gráficos y las animaciones, aún siendo correctos, están a un nivel muy inferior. Una vez superada la lógica resistencia inicial ante la disminución de calidad técnica, empezamos a comprobar que es más jugable y divertido que la joya del género. Primero, los pases están semiasistidos, es decir, van hacia la posición de un determinado jugador, pero el potenciómetro determinado por el tiempo de pulsación es 100% efectivo y la fuerza del pase o de los tiros está completamente controlada por nosotros y no por rutinas de cálculo predeterminadas. Esta libertad de control en los pases nos permite disfrutar del arte de los pases al hueco, cambios de orientación, paredes, juegos al primer toque, etc.

En segundo lugar, las dimensiones del terreno de juego y la velocidad de la acción se aproximan bastante a las de un partido de fútbol real, y los jugadores no van como centellas. La inteligencia artificial de los jugadores controlados por el ordenador se ajusta a las habilidades de sus modelos en la vida real. Por desgracia, los nombres de la base de datos son imaginarios, aunque es posible editar los jugadores y crear equipos nuevos para una liga de clubes, ya que sólo están presentes las escuadras internacionales. Es al marcar el primer gol cuando toda esa adicción y alto grado de simulación futbolística se viene abajo. Por increíble que parezca, no se ve cómo entra el balón en la portería, directamente se enchufa la repetición, en la que si ve a cámara lenta la jugada del gol y como el balón se introduce en la meta. Un fallo garrafal que curiosamente no es la primera vez que detectamos en el género, ya estaba presente en «UEFA Champions League». No ver en directo sino en diferido el golazo que acabamos de marcar es una sensación tan frustrante como para dejar de jugar, pero repetimos que «Microsoft Fútbol Internacional 2000» tiene la impagable virtud de ser muy jugable y se le perdona este error, que probablemente quedará solucionado en breve con algún parche.

Después de muchos partidos van aflorando algunos errores más; saques de banda del equipo controlado por ordenador que salen directamente fuera pero misteriosamente ellos vuelven a sacar, el meter gol siempre con una falta desde el centro del campo, las tarjetas amarillas se mantienen tras sustituir al jugador amonestado y varias jugadas que pueden repetirse para asegurarse un gol. Finalmente tantos fallos van pesando como una losa en la adicción conseguida gracias a un ejemplar ritmo de juego y a una dinámica del balón casi perfecta, y «Microsoft Fútbol Internacional 2000» se queda en un buen primer paso hacia lo que debe convertirse en las próximas entregas en una feroz alternativa a la serie «FIFA».

A.T.I.

Es una gran lástima que no se puedan guardar las repeticiones, algunas acciones merecen entrar en la videoteca.



Los nostálgicos de «Kick Off» y «Sensible Soccer» agradecerán la perspectiva cenital, sin duda la mejor para jugar al fútbol en su máxima expresión.

PC ATLETISMO 2000

CONCURSO

CONTESTA A ESTAS PREGUNTAS Y LLÉVATE FABULOSOS PREMIOS

1. ¿CUÁNTAS PRUEBAS EXISTEN EN PC ATLETISMO?
   - A. 1
   - B. 19
   - C. 100.000
2. ¿ CÓMO SE LLAMA EL REVOLUCIONARIO SISTEMA DE CONTROL DE PC ATLETISMO?
   - A. MOUSE DRIVEN POWER
   - B. ORANGE POWER
   - C. CHACHI POWER
3. ¿CUÁNTOS MODOS DE JUEGO EXISTEN?
   - A. 1
   - B. 2
   - C. 12

DISFRUTA DE LOS MEJORES DEPORTES EN EL MEJOR JUEGO

SORTEAMOS: 25 SUDADERAS Y 25 GORRAS



BASES DEL CONCURSO.

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "PC ATLETISMO "
2.- De entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerán VEINTICINCO que ganarán una SUDADERA y una GORRA. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 26 de Diciembre de 1999 hasta el 25 de Enero de 2000.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 28 de Enero de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Marzo de la revista MICROMANIA.
5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: DINAMIC MULTIMEDIA y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN.

NOMBRE y APELLIDOS:

DIRECCIÓN: C.POSTAL:

LOCALIDAD: PROVINCIA: TELF.:

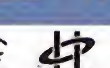
RESPUESTAS: 1: 2: 3:

http://www.hobbypress.es/DREAMCAST

Revista Oficial

Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Año I - Número 1 - 975 ptas - 5'86 €



Los primeros bombazos

Sonic Adventure
ShadowMan
Worldwide Soccer
Crazy Taxi
Virtua Striker 2

Guía Completa

Llega al final de Blue Stinger

8424094810048 00001

Reportaje

Todos los juegos que puedes comprar estas Navidades

Internet

Visita las mejores páginas web de fútbol

SOUL CALIBUR

Un juego que hará historia

DREAMON VOL.4: INCLUYE 4 DEMOS JUGABLES y 6 VÍDEOS CON LAS ÚLTIMAS NOVEDADES PARA DREAMCAST

F-1 WGP • TOY COMMANDER • SUZUKI ALSTARE RACING • SNOW SURFERS

Nº1 a la venta el 20 de Diciembre

La mejor revista para la mejor consola

REVISTA OFICIAL DREAMCAST

Cada mes en tu quiosco, con toda la información que necesitas para exprimir al máximo tu Dreamcast. Y con un sensacional GD-Rom con demos exclusivas.

En el GD-Rom de este número:

DEMOS JUGABLES: F-1 WGP, Toy Commander, Suzuki Alstare Extreme Racing y Snow Surfers.

VÍDEOS: Sega Worldwide Soccer 2000, Evolution, Soul Fighter, Crazy Taxi, Metropolis y Zombie Revenge.



ES UNA PUBLICACIÓN DE



- Compañía: **MICROIDS**
- Disponible: **PC, PLAYSTATION**
- Género: **AVENTURA**



Una de las más prometedoras aventuras de Microids está por fin disponible. Adaptación (licencia) oficial de la novela de Bram Stoker, donde personajes, escenarios y situaciones se trasladan a un futuro hipotético, siete años después de la destrucción de Drácula, en el que la historia continúa y el terror persiste. Magnífica ambientación y magistral dominio de la imagen son sus credenciales. Pero, ¿basta eso para confirmarlo como la gran joya que prometía ser?



Procesador: Pentium 166 MHz • RAM: 32 MB (64 con Windows 98) • Disco duro: 1 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	80

La ambientación es magnífica. Gráficos, sonido, interface... Todo invita a jugarlo. La escasa dificultad de los puzzles y la cortísima duración de la aventura son inexplicables. Es Drácula, en cualquier caso, y eso ya es mucho.

puntuación total **73**



Drácula. Resurrección

Demasiado fácil

Difícil decirlo. Mucho más de lo que se puede pensar. Las primeras versiones de «Drácula. Resurrección», desde la versión original francesa hasta la copia comercial que ya se puede encontrar en el mercado, apenas sí han variado en la mayoría de aspectos importantes relacionados con el juego en sí –con la excepción, por supuesto, de la localización completa al español, aspecto que tocaremos con posterioridad–. Desde el primer momento en que Micromanía pudo probar la última producción de Microids, no pudo menos que enamorarse de su fastuosa ambientación, su excepcional belleza plástica, la fantástica música y las enormes posibilidades que encerraba el que una de las mejores novelas góticas de todos los tiempos apareciera –con ciertas modificaciones, pero conservando su esencia– en una adaptación oficial al mundo del videojuego. Pero también, desde un primer instante, había algo que parecía no satisfacer lo suficiente (¿demasiada exigencia para con el tributo a la obra de Stoker?). En principio se pensaba que todo estribaba en que se había trabajado con una versión beta del juego. ¿Qué ocurría? Sencillamente que «Drácula. Resurrección» se hacía corto. Muy corto.



Los personajes secundarios que pueblan el mundo de «Drácula» casi siempre nos ofrecerán su ayuda.

La calidad gráfica del juego, en todo momento, alcanza cotas sobresalientes

VUELTA A TRANSILVANIA

Desde Londres al Paso de Borgo, «Drácula. Resurrección», rescata parte del más intenso dramatismo de la novela de Stoker, aunque adaptado de manera bastante libre, en ciertas ocasiones, al guión diseñado por Microids. Pero, en cualquier caso, es necesario decir que la atmósfera y la ambientación de «Drácula» son, de largo, de lo mejor que hemos llegado a ver en una aventura. No se trata, tan sólo, de maravillarse ante el enorme talento de los artistas gráficos, que han sido capaces de conseguir una calidad tal en su trabajo que resulta una auténtica lástima que, por las limitaciones lógicas del engine mejorado de «Amerzone», utilizado en el juego, se reduzca de manera drástica la representación de los modelos sintéticos originales que se pueden calificar de auténticas obras de arte informático.

No. El toque de genialidad que ofrece «Drácula. Resurrección» se apoya en que, dentro de lo posible, respeta el espíritu del libro y lo adapta de una manera bastante escrupulosa a las necesidades de la historia, creando una sensación de irrealidad necesaria para la inmersión completa en la aventura al tiempo que desarrolla una melodiosa atmósfera, orquestando la perfección en un crescendo de intensidad dramática, sólo interrumpido por los inevitables momentos en que nos quedamos atascados en la resolución de algún enigma.

En la posada de «La Corona de Oro» dan comienzo las aventuras de Jonathan, en busca de su esposa.



En cualquier pequeño rincón se puede esconder una valiosa pista que nos ayude en nuestra tarea.



Aunque muy trabajado en diversos aspectos, los puzzles, por contra, son bastante simples


El uso de un puntero inteligente nos facilitará el uso de los diversos objetos, en el lugar adecuado.


Aunque muchos de los enigmas puedan parecer irresolubles, todos tienen su explicación, al final.

Los escenarios tétricos son una constante en el juego.

Pero... Oh, sí, empiezan los peros.... La más firme baza de adicción y atractivo de «Drácula. Resurrección» se perfila, a su vez, como su más cruel enemigo. Cualquier engine como el que se utiliza en esta producción, al igual que ocurre con muchos otros juegos de un estilo marcadamente similar, limita en gran medida la capacidad de interacción del usuario. La calidad gráfica, sonora y ambiental se potencian en detrimento, no de la jugabilidad realmente, sino de la libertad real que se da al jugador. Una vez se llega a un punto en el que es imposible avanzar sin un objeto determinado, o sin resolver un puzzle concreto, por más vueltas que se puedan dar, no existe alternativa viable. Por fortuna –¿o por desgracia?–, en «Drácula» esto ocurre en contadísimas ocasiones, puesto que el juego es, en la práctica, muy sencillo. Los más complejos enigmas que llega a plantear acaban solucionándose por el método siempre infalible de prueba y error. Si un objeto del inventario no funciona, se prueba con otro. Si no hay salida, es que nos falta algo. La lógica se puede obviar, de este modo, en la mayoría de ocasiones. Algo que no convence a los aventureros más experimentados.

Y antes mencionamos la localización. La adaptación de textos y voces al español es más que loable pero, o bien nuestros sentidos nos engañan, o algo extraño ha pasado en algunos momentos.

Nos explicamos. Ciertos giros, expresiones e incluso acentos, hacen pensar que la responsabilidad de la localización puede encontrarse directamente en el país de origen, y no en España, como parecería lógico. No lo podemos afirmar y, a riesgo de cometer un error, nos da por pensar que se podía haber hecho bastante mejor, aún teniendo en cuenta que, en líneas generales, es bastante buena.

Pero, aún pasando todo esto por alto, «Drácula» tiene aún grandes "explicaciones" que dar. La principal a la misma cuestión que se le pudo achacar a uno de sus predecesores: «Amerzone». Y no es otra que la razón por la que una aventura puede llegar a ser tan corta. «Drácula. Resurrección» es uno de esos juegos de los que es fácil enamorarse a la primera. Magnífica ambientación, fascinante historia, rápido aprendizaje... Todo parece perfecto. Hasta que nos damos cuenta que, en unos pocos días –como mucho–, el amor se torna en afecto y, más tarde, en simple tolerancia. No resiste bien el paso del tiempo porque su entrega es total en unas cuantas horas de juego y después... no tiene más que dar. Acabarse un juego tan preciosista y detallista como éste en el poco tiempo que ofrece al jugador es su pecado más grave. Sin embargo, todo apunta –al ver la secuencia final es fácil entenderlo–, que Microids planea realizar una continuación. No es excusa para el usuario que, entregado, se frota las manos ante la expectativa de sacarle todo el jugo –o chuparle la sangre, si se prefiere–, hasta la última gota, a un programa que, cuando más interesante se pone, pone fin a la historia que presenta.

Puede que Microids, así al menos se desea interpretar en Micromanía, ha querido desarrollar un título dirigido al gran público, y a todo tipo de usuario, pero no exclusivamente a los fanáticos de las aventuras. Entonces «Drácula. Resurrección» puede encontrar su razón de ser. Pero, aún así, acaba dejando al jugador con la miel en los labios, deseando más pero engañando sus esperanzas de un idilio largo e intenso. La perfección de planteamientos iniciales acaba en un producto que atrae, pero no por demasiado tiempo, por su propia limitación de ambiciones.

Quizá si Microids, efectivamente, se inclina por realizar una segunda parte de «Drácula. Resurrección», subsane esta desconsideración hacia los amantes de la aventura, así como a Drácula y a la memoria de Stoker, que se merecen mucho más de la compañía gala.

F.D.L.

Personajes

Una de las claves de la novela de Stoker estaba en la inteligente construcción de los personajes y sus circunstancias (como decía Ortega), y aunque en «Drácula. Resurrección» Microids se ha mantenido lo más fiel posible al espíritu del libro, en algunos momentos la trama se ve favorecida en detrimento del personaje. Esto perjudica ligeramente al conjunto, y ciertas secuencias aparecen un tanto "dispersas".

Drácula Los desafíos del vampiro

Llegar hasta el mismísimo corazón del castillo del Conde Drácula no es sencillo, aunque lo que nos espera una vez llegados a la morada del vampiro puede ser aún mucho peor de lo que pensamos. La sutileza de las trampas y enigmas que el intelecto del Conde nos propone quizá no llegue a desesperar, pero pasar por alto cualquier pequeño detalle puede complicarnos bastante la vida. Veamos, por ello, algunos consejos para superar unos cuantos desafíos que se pueden considerar como representativos del conjunto de la aventura que nos brinda «Drácula. resurrección».

EL CEMENTERIO

Nuestros primeros pasos por el área del Collado de Borgo son dubitativos. ¿Cuál es el movimiento correcto que debemos efectuar en los compases iniciales de la aventura? Asumiendo que hemos investigado convenientemente el interior de la posada en que se inicia el juego, un objeto vital a recuperar se encuentra en el cementerio. Nada más entrar, a nuestra derecha, se puede contemplar un fuego fatuo sobre la lápida de una tumba. Allí ocurre algo o, con toda probabilidad, hay algo. El único sistema para descubrirlo es rodear la tumba principal que hay en el centro del recinto para, a su espalda, junto a la pared del fondo y bajo un techado, recoger una azada con la que poder excavar en la tumba. Una vez finalizado el proceso, aparecerá ante nuestros ojos el Anillo del Dragón. La llave maestra que nos abrirá las puertas del Infierno. Un consejo: además de cómo llave física, el Anillo nos servirá para desentrañar unos cuantos misterios gracias a las preguntas que podremos hacer sobre el mismo a los personajes que deambulan por la posada.

EL LAGO

Uno de los gitanos que sirven al conde vigila con sumo celo una cabaña, en apariencia abandonada, en las inmediaciones del lago que hay cerca de la posada. La razón de tal actitud se descubrirá más tarde pero, de momento, baste con saber que en esa localización se encuentran unos preciosos objetos que nos permitirán continuar la búsqueda de Mina. Y, además, podremos librarnos del gitano en cuestión. El paso previo a la llegada al lago es una visita al Calvario, donde recogeremos una honda que alguien ha abandonado junto a la cruz allí situada. Las explicaciones de cierto personaje nos ayudarán a descubrir el uso correcto de la honda, pero si queréis saltar este paso seguid estas indicaciones. Una vez llegados a la cabaña del lago hay que fijarse en un pequeño camino a la derecha, que conduce hasta un grueso árbol. Una escalera nos lleva hasta un mirador situado en su copa. Desde allí, es fácil observar bandadas de pájaros volando en el bosque. Utilizad allí la honda para ahuyentar a los pájaros y distraer al gitano. Bajando del árbol y acercándonos a la cabaña, recogeremos un bastón que hay en el suelo con el que noquear al despistado gitano. Ahora podremos explorar el cubo, y recoger la flauta de pan, así como el cuchillo que hay junto al embarcadero, clavado en un barril. De momento, no es necesario hacer más en este lugar.

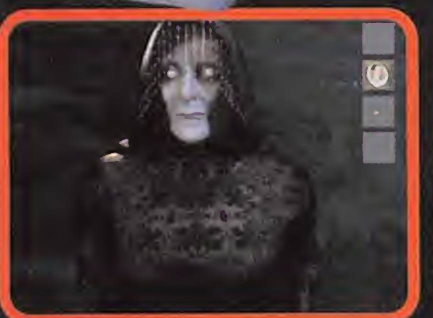
EL PUENTE

Parece que el único camino que puede conducir hacia el castillo es el puente que existe junto a la posada y que atraviesa un profundo precipicio. Pero hay un obstáculo. Otro de los sicarios del conde vigila el paso y demuestra una profunda hostilidad hacia nuestra presencia en el lugar. ¿Cómo distraerlo? Vayamos a la posada, una vez más, y charlemos con el viejo sentado a la mesa. Él nos contará cómo escuchó a los hombres de Drácula utilizar la flauta para comunicarse entre sí y reunirse cuando lo necesitaban. Lo siguiente que hará será enseñarnos la tonada clave. Subamos a nuestra habitación, vayamos al mirador del ático y miremos por el telescopio (es de suponer que el telescopio ya está montado). Comprobaremos como atisbamos por el mismo al hombre del puente, sobre el que utilizaremos la flauta para que acuda a nuestro reclamo.

Al llegar a la posada, el muy infeliz se situará justo debajo de nosotros. El siguiente paso, pues, será quitarle de en medio. Para ello nos acercaremos a la cuerda que sostiene la corona que da nombre a la posada y utilizaremos en ella el cuchillo recogido en el lago, junto a la cabaña. Una vez la cuerda ha sido cortada, el hombre de Drácula yacerá inconsciente, momento que aprovecharemos para robarle las llaves que porta, que nos serán de suma utilidad, más adelante. Por cierto, al volver a la habitación nos encontraremos con una visita inesperada.

La posada quedará cerrada y habrá que ingeniárselas para seguir adelante, entrando y saliendo de la misma por una vía alternativa. Es más fácil de lo que parece.





LA ENTRADA DEL CASTILLO

Hemos llegado, por fin, sanos y salvos, a la morada de Drácula. Aunque quizás estemos metidos en la boca del lobo, por lo que habrá que extremar las precauciones.

Todas las entradas al castillo parecen cerradas, pero en una esquina del claustro descubriremos una escalera de caracol. Si la seguimos hacia abajo nos toparemos con una puerta cerrada, junto a la que se encuentra un resorte en el que podremos utilizar el Anillo del Dragón. La oscuridad inunda la sala en la que acabamos de entrar pero, tras rodear una verja, descubriremos una lámpara de aceite que, con su débil resplandor, nos hará comprobar angustiados que no estamos solos en la mazmorra... No ocurre nada. Dorko, la bruja repudiada por Drácula y confinada en la parte más oscura y recóndita del castillo se nos presenta como una entidad... Bien, al menos no muy peligrosa para nuestra integridad física. Interrogándola sobre el objetivo que nos ha llevado allí, rescatar a Mina de las garras del vampiro, nos propondrá ayudarnos abriéndonos una entrada hacia el castillo, a cambio de ayudarla más adelante.Subamos las escaleras de caracol hasta arriba y, una vez allí, al darnos la vuelta veremos como Dorko nos ha seguido y es capaz de abrir una puerta que parecía estar soldada. Ya estamos en el interior del castillo. Ahora sólo queda encontrar a Mina.

EL SECRETO DE LOS MUERTOS



Cada vez estamos más cerca de los dominios del conde, y su huella se deja sentir. Un montón de piedras aparece ante nosotros tras salir del ascensor que se ha desplomado en las profundidades de la cabaña del lago, y parece ocultar algo. Utilizando la palanqueta que nos permitió acceder al susodicho ascensor y que todavía tendremos en nuestro poder podremos remover las citadas piedras. Pero una desagradable sorpresa nos espera. Parece que alguien nos antecedió en el camino que ahora estamos recorriendo, y no tuvo tanta suerte. Sus restos, sin embargo, se convertirán en una ayuda para nuestras intenciones. Con la ayuda de lo que queda del brazo del desgraciado, y tras encender una lámpara de aceite, veremos en el suelo, tras la reja, un objeto que, aunque no podamos reconocer a simple vista, nos será de suma utilidad en los pasos inmediatamente siguientes a nuestra salida de tan macabra localización.



LA ALCOBA SECRETA

Todo parece en calma en un dormitorio que podría pertenecer a... ¿Drácula? Posiblemente, pero lo más importante de esta alcoba es lo que no se ve. Buscando en el baúl que hay tras la cama encontraremos un cuadro y un objeto escondido en un libro. Centrémonos en el cuadro. Si nos fijamos en una de las paredes de la habitación, parece, precisamente, que allí habían colgado hasta sabe Dios cuándo un montón de pinturas. Si probamos a colgar el lienzo recién descubierto, veremos como encaja a la perfección en uno de los huecos.

Examinándolo con posterioridad, veremos a Drácula representado durante una partida de algún extraño juego de naipes. El siguiente paso es recoger una bola que se encuentra encima de una peana. Con ella nos iremos a visitar, una vez más, a Dorko (se supone que se ha averiguado cómo salir y entrar del castillo, a estas alturas). La bruja convertirá la bola negra en una esfera de cristal pulido. Volvamos a la habitación, coloquemos la esfera en la peana y veremos con más detalle las cartas que sostenía Drácula en el cuadro. Tres signos del zodiaco que, curiosamente, aparecen representados también en el marco de un espejo roto situado sobre la chimenea.

Por si hay dudas sobre la coincidencia de la representación de los signos del zodiaco con los dibujos que los simbolizan, en el mueble de la peana descubriremos el juego de cartas que parece haber usado Drácula al posar para el retrato, descubriendo así la combinación a marcar en el espejo. Por arte de magia, un nuevo camino se abrirá ante nosotros.



- Compañía: **ACCLAIM**
- Disponible: **PC, DREAMCAST**
- V. comentada: **PC**
- Género: **ARCADE**



Acclaim nos ofrece una nueva visión de los deportes de velocidad. Nos da una muestra de cómo creen que será el deporte más practicado y seguido del mundo entero en un lejano futuro. «Trick Style» es la diversión del "skate-boarding" elevada al cubo; «Trick Style» es pura acción en nuestro PC.





Procesador: Pentium 200 MHz • RAM: 16 MB • Disco duro: 50 MB • Tarjeta 3D: Sí • Multijugador: Sí (TCP/IP, IPX)

TECNOLOGÍA:	82
ADICCIÓN:	79

puntuación

El manejo de los personajes es muy sencillo. Los gráficos tienen mucho colorido. Requiere un equipo demasiado avanzado

total **82**



Trick Style

La velocidad no es todo

En un lejano futuro, la Tierra se ve sumida en una guerra destructora conocida como La Guerra de la Dominación. Durante los diez años que dura, la corporación Jugaku desarrolla el sistema de gravitación construyendo el Lunawatch, el cual, debido a un fallo humano, explosiona repercutiendo incluso en el clima de ciertos lugares del planeta como Nueva York, que pasa a convertirse en una frondosa selva, o Tokyo que, debido a las incesantes inundaciones, es trasladado a una titánica plataforma voladora pasando a llamarse a partir de ese momento Aerial Tokyo.

Para suplir la gran pérdida de dinero que ha supuesto para todo el mundo el desastre Lunawatch, la corporación Jugaku decide desarrollar un nuevo tipo de vehículo, basado en el antiguo monopatín de hace años, pero aprovechando la tecnología gravitacional, con lo que nace el hover-boarding, primero como afición y unos pocos años después como deporte profesional, al estilo de lo que fue el fútbol.

EL CAMPEONATO DE HOVER-BOARDING

En «Trick Style» vamos a poder contar con nueve skaters diferentes que elegir, especializados cada uno de ellos en un arte diferente del deporte, ya sea velocidad, acrobacias o pilotaje agresivo. Dependiendo de hacia dónde queramos encaminar nuestros pasos dentro de la competición, así será el personaje que seleccionemos.



Los movimientos de «Trick Style» son de lo mejor que hemos visto hasta el momento. Hay cientos de combinaciones posibles sobre nuestra tabla.



Como los circuitos son intrincados, la organización ha dispuesto una serie de flechas e indicadores de neón para señalar la dirección que debemos tomar.

Podremos elegir nuestro skater de entre nueve disponibles, lo que nos dará mayores posibilidades



Igualmente, podremos escoger entre cuatro tipos de tabla, antes de comenzar la prueba, pues dependiendo de su ergonomía, arquitectura y potencia, estará dirigida hacia una cosa o hacia otra. Están las estándar, dirigidas hacia un patinador con poca o nula experiencia y que busca un rendimiento medio en cualquier terreno; las turbo, que debido al material ligero con el que están construidas, aguantan muy poco daño de forma que solamente se recomiendan a los más experimentados; las de acrobacia, poseen menos motor y velocidad, pero en cambio tienen una forma mucho más estilizada y aerodinámica que el resto. Por último, aquellas que se denominan de combate, que son auténticas espadas de Damocles en la pista y que traen la destrucción sobre cualquier otra tabla con la que colisionen.

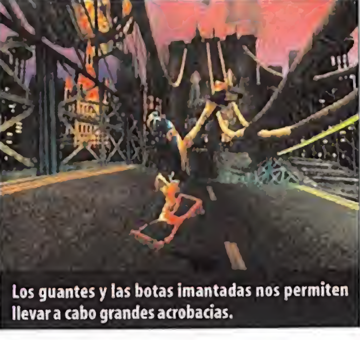
UN PERFECTO AMBIENTE FUTURISTA

Para tener éxito en un torneo de «Trick Style» no sólo hay que demostrar que somos los más veloces en los intrincados circuitos de que consta el campeonato, sino que también gozamos de un perfecto control de la tabla llevando a cabo dementes acrobacias y piruetas, mientras circulamos a más de 200 kilómetros por hora, pues no sólo le darán al público lo que quieren, sino que además nos harán ganar puntos ante los jueces de carrera y estos puntos son los que nos facilitarán el alzarnos con el ansiado título de mejor hover-boarder.

El equipo de programación ha estudiado largo y tendido la manera de habilitar al jugador la posibilidad de mezclar fácilmente ambos aspectos, velocidad y acrobacias, a



En Nueva York podremos realizar toda clase de acrobacias y piruetas, teniendo a la Estatua de la Libertad como espectador constante de nuestras acciones.



Los guantes y las botas imantadas nos permiten llevar a cabo grandes acrobacias.

Se pueden realizar cientos de combinaciones acrobáticas posibles con nuestro personaje

Si no somos lo suficientemente hábiles, puede que nos demos un buen chapuzón.

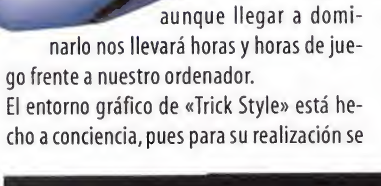


En determinados puntos, puede que la pista se enrosque en un espectacular looping.



Los iconos que hay a la izquierda de la pantalla nos indicarán la acrobacia que acabamos de realizar.

través del teclado, el joystick o el pad, han buscado una combinación de controles lo más optimizada posible. Así tendremos, por un lado, los botones de dirección con los que podremos mover la tabla a izquierda y derecha y acelerar o decelerar y después un reducido número de botones que realizan acrobacias básicas y que podemos combinar para crear movimientos aún más complejos y otro botón de salto, con lo que, como se puede deducir, solamente serán necesarios unos pocos minutos para poder manejar «Trick Style», aunque llegar a dominarlo nos llevará horas y horas de juego frente a nuestro ordenador.



El entorno gráfico de «Trick Style» está hecho a conciencia, pues para su realización se ha empleado un engine revolucionario que permite ese movimiento tan fluido a altas velocidades sin ningún salto o interrupción brusca en la acción, además de todo un equipo de profesionales con gran experiencia a sus espaldas y a conciencia, ya que el aspecto futurista que se le quería dar a las ciudades donde están situados los circuitos del juego ha sido conseguido con creces. Gracias a los diseñadores de «Trick Style» podremos ver un Big Ben en Londres, rodeado de túneles de metacrilato por donde viajan vehículos voladores, o un Manhattan dominado por la maleza y la vegetación, que rodea por todas partes a los interminables rascacielos hoy abandonados y, cómo no, Japón, donde la tecnología reinante casi se puede respirar.

El aspecto visual, junto con la fantástica banda sonora compuesta especialmente para el título por el compositor Kurtis Mantronik, le confieren ese toque maestro de espectacularidad que todo aquel que lo juega, nota en los primeros minutos.

Todo aquel que quiera ver en su PC una nueva manera de ver los arcades de velocidad tiene una fantástica oportunidad con este «Trick Style» de Acclaim pues, además de rebosar originalidad, tienen una más que notable calidad tecnológica.

C.F.M.





La versión de Dreamcast





La versión de Dreamcast de «Trick Style» goza de las enormes capacidades gráficas de la nueva consola de Sega, las cuales se dejan notar sobre todo en la suavidad de los movimientos y en la complejidad y gran resolución de las diferentes texturas que recubren los polígonos con que están formados tanto los personajes como los escenarios, muy similares y en contados casos superiores a las que podemos apreciar en la versión de PC.

Otro punto a favor que tiene dicha versión de Dreamcast es el pad de la consola, pues la ergonomía de éste es tal que, sumada al cuidado que han tenido los diseñadores del juego a la hora de añadir la acción que se lleva a cabo con cada botón, facilita el manejo mucho más que con el teclado del PC, lo que permite la realización de las acrobacias más arriesgadas con una mayor facilidad y rapidez.

En definitiva, podemos decir sin temor a equivocarnos, que la versión de Dreamcast se muestra levemente superior a la de PC, por unas pocas décimas.

83





- Compañía: **DAYDREAM**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA GRÁFICA**

¿Cansados de aniquilar enemigos sin ton ni son, comandar ejércitos o sudar la gota gorda en algún arriesgado deporte? Entonces quizás os apetezca "sustraer" las siempre famosas joyas de la Corona Británica del lugar más protegido del mundo: la Torre de Londres. Ni siquiera sufriréis un cargo de conciencia: el robo no es tal, pues se trata de una sustitución por réplicas falsas, como parte de una misión del Pentágono. Esa es la atractiva propuesta de «Traitors Gate». ¿Estáis dispuestos a asumir los retos que propone?





Procesador: Pentium 100 MHz • RAM: 32 MB • Disco duro: 150 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: No

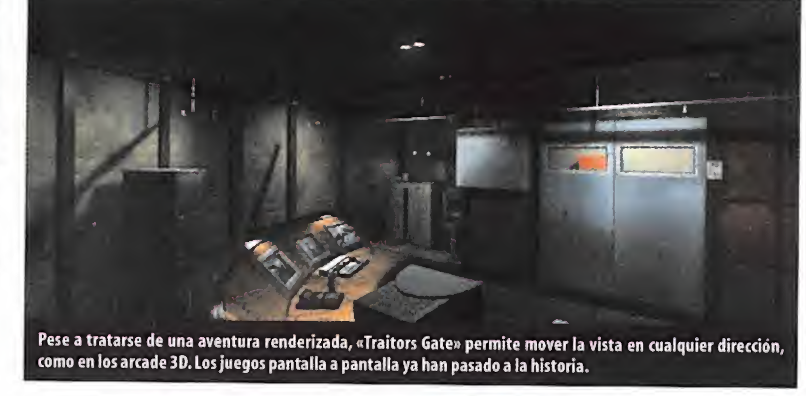
TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	79

Embarcarse en una aventura en la mismísima Torre de Londres es una idea original, y Daydream la ha puesto en práctica de forma satisfactoria. El desafío es extremadamente difícil, ya que los sistemas de protección son muy numerosos, y la zona de juego sólo ocupa la mitad de la pantalla. El doblaje de las voces y su bajo precio favorecen enormemente el resultado final.

puntuación total **79**

Traitors Gate

El Mayor robo del siglo



Pese a tratarse de una aventura renderizada, «Traitors Gate» permite mover la vista en cualquier dirección, como en los arcade 3D. Los juegos pantalla a pantalla ya han pasado a la historia.



Decenas de sofisticados mecanismos de seguridad se interponen entre Raven y las Joyas de la Corona. Todos ellos deberán ser desactivados.

«Safecracker», la anterior producción de Daydream, nos proponía como único objetivo desactivar una colección de cajas fuertes. Se ve que este grupo de programación sueco tiene vocación de ladrones de guante blanco, pues la propuesta de «Traitors Gate» es similar, pero mucho más espectacular y divertida: entrar en la famosa Torre de Londres, robar las joyas de la Corona británica, y escapar sin ser detectados. En realidad, no se trata de un verdadero robo; el audaz asalto forma parte de una operación encubierta del Pentágono.

El general D. J. Anderson, antiguo director de la agencia gubernamental ORPHIA, ha robado información privilegiada sobre la Torre de Londres, recopilada durante la Guerra Fría, cuando Estados Unidos había puesto en marcha un plan para recuperar las obras de arte más importantes, en caso de que cayesen en manos enemigas. Ahora Anderson planea utilizar esta información para robar las joyas de Isabel II, entre las que se encuentra la famosa corona de diamantes. Puesto que el robo podría poner en entredicho la reputación del Pentágono, el Alto Mando ha puesto en marcha la operación encubierta 652-713: sustituir las joyas por unas réplicas equipadas con un localizador, para detener al general renegado.

Los programadores aseguran que existen 1200 caminos, y lleva casi 100 horas completar la aventura

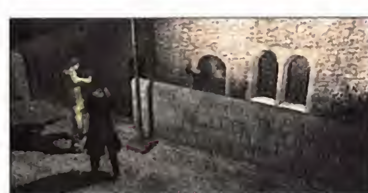
Lo más divertido de todo es que los británicos no deben enterarse de nada, para evitar un conflicto internacional, por lo que Raven, el agente especial encargado de llevar a cabo la misión, tendrá que entrar en la fortaleza como si de un verdadero ladrón se tratase, cambiar las joyas, y escapar sin ser visto. La operación no es, ni mucho menos, sencilla: la Torre está formada por 26 edificios custodiados por decenas de agentes de seguridad, militares, cámaras de todo tipo, alarmas, y varias sorpresas más. Una labor casi imposible, sólo al alcance de los más preparados.

REAL COMO LA VIDA MISMA

El argumento de «Traitors Gate» es, sin duda, muy atractivo. Daydream lo ha puesto en práctica bajo la forma de una aventura gráfica con escenarios renderizados y movimiento libre en 360 grados. Mediante una perspectiva en primera persona, Raven se desplaza a través de centenares de recintos en secuencias animadas que sirven de enlace. Cuando se detiene, es posible mover el ratón para girar la vista en cualquier dirección, y explorar lo que nos rodea. A su disposición, además de


Existen centenares de recintos dentro de la,enorme fortaleza. «Traitors Gate» es la aventura más larga y compleja de los últimos años.





Los momentos de angustia, cuando el detector de sonido recibe la señal de unos pasos cercanos, son frecuentes


Hasta el mismísimo James Bond se habría negado a realizar la misión que le ha sido encomendada a Raven, dada su dificultad.

un sofisticado equipo que incluye detectores de sonido, dardos adormecedores y decodificadores de claves, tiene más de 100 objetos necesarios para abrirse camino a través de puertas cerradas, cámaras nocturnas, guardias que realizan patrullas, alcantarillas en forma de laberintos, y decenas de obstáculos más. «Traitors Gate» pretende ser la aventura gráfica más realista, pues todas las acciones se ajustan a la realidad. Esto significa que, ante una puerta cerrada con llave, no vale eso de meter una hoja de periódico por la ranura, o entrar por la gatera; al contrario, será necesario localizar la llave, o bien utilizar un soplete, o encontrar la entrada del tubo del aire acondicionado. La visión en primera persona ayuda a creernos que estamos en la piel de Raven, y los momentos de angustia, cuando el detector de sonido recibe la señal de unos pasos cercanos, son frecuentes. Es una lástima que el inventario y el PDA, un miniordenador con multitud de funciones, ocupen casi la mitad de la pantalla. Sin duda, esto es así para no recargar a la CPU con el movimiento libre en 360 grados, por lo que «Traitors Gate» funciona bien incluso en un Pentium 100.

Los escenarios han sido calcados de la realidad, y disponen de una calidad adecuada, aunque lejos de otras aventuras renderizadas como «Riven». Son, sin embargo, inmensos: hay centenares de salas para visitar, con casi una centena de acertijos por resolver. Los programadores aseguran que existen 1 200 caminos, y lleva casi 100 horas completar la aventura. Y, lo cierto, es que no mienten: ya desde el principio, la libertad de acción es abrumadora. Esto, unido a los sofisticados instrumentos, y la multitud de trampas esparcidas por la Torre, elevan la dificultad hasta límites insospechados, por lo que completar el juego puede ser una cuestión de meses. Por suerte, es posible realizar fotografías de lugares problemáticos, para recibir pistas, y casi todos los acertijos pueden superarse de dos o tres formas diferentes, pues existen muchas formas distintas para llegar hasta las joyas.

Un pequeño defecto es que el exceso de realidad aumentará la monotonía en todo aquel que no le guste comportarse como un ladrón; todas las acciones consisten en desactivar alarmas, abrir puertas, esquivar o adormecer a los guardias, explorar alcantarillas y pasadizos secretos, y así, hasta encontrar la ansiada corona de Isabel II. Técnicamente no es nada del otro mundo, por lo que «Traitors Gate» no hubiese pasado de ser una aventura normalita, aunque curiosa, de no ser por dos pequeños detalles: las voces están dobladas al castellano, y cuesta menos de la mitad que cualquier programa convencional. Además, se trata de un verdadero reto: cada puerta superada, cada alarma desactivada, se convierte en un pequeño triunfo, alcanzándose el punto culminante cuando la caja de seguridad se abre, y las Joyas de la Corona se muestran ante nuestros ojos.

Sin duda, una propuesta interesante que todo aventurero debería, al menos, echar un vistazo.

J.A.P.

Mucho más que una torre







Tal como se explica a lo largo del artículo, la totalidad del juego transcurre en el interior de la famosa Torre de Londres, el lugar donde se custodian las Joyas de la Corona Británica. A priori, el nombre de este monumento histórico puede dar la sensación de que se trata de un lugar pequeño y aburrido, pero nada más lejos de la realidad. La Torre de Londres es una inmensa fortaleza formada por más de 26 edificios sembrados de guardias de seguridad y sofisticadas alarmas. Así, antes de encontrar las valiosísimas alhajas, antes habrá que recorrer museos, hospitales, alcantarillas, zonas de seguridad, e incluso un par de pasadizos secretos; escalar tejados, arrastrarse por angostos pasillos, abrir puertas, inutilizar alarmas, burlar a las cámaras de seguridad, adormecer a los guardias, y un sinfín de acciones más. Lo más impresionante de todo es que la representación tridimensional del recinto ha sido generada a partir de 5 000 fotografías tomadas directamente del lugar, por lo que la visita se convierte en un verdadero recorrido turístico, ajustado a la realidad. De hecho, según cuentan sus programadores, al enseñar el programa a los responsables de la Torre, éstos les aconsejaron cambiar algunos diseños, por motivos de seguridad. No querían que ningún "avispado" ladrón se aprovechase del juego para descubrir los secretos del tesoro más preciado de la Monarquía británica...

Sin duda, un toque de realismo que aumenta la calidad de este original «Traitors Gate».

Los "jueguecitos" del Pentágono





Para llevar a cabo la ardua labor encomendada, Raven dispone de varios sofisticados instrumentos. Va a necesitarlos todos, pues entrar en una fortaleza custodiada por casi un centenar de guardias y militares, y superar infinidad de trampas, alarmas de infrarrojos, cámaras de vigilancia, puertas de seguridad, etc., no es, precisamente, una tarea fácil.

Además del casi centenar de objetos esparcidos por los cientos de localizaciones que forman la mal llamada Torre de Londres, Raven posee un equipo especial suministrado por el Pentágono. Su primera misión consistirá en encontrarlo, pues se oculta en las alcantarillas del complejo. Los utensilios son de auténtico lujo: una ballesta lanzadardos, una tarjeta decodificadora para descifrar las claves de las puertas blindadas, un elevador eléctrico, una unidad DLU, capaz de dejar ciega cualquier cámara de seguridad, máscaras antigas, bombas lapa silenciosas, y una larga lista más. Su ayuda más valiosa es, sin embargo, el PDA, un pequeño ordenador de bolsillo que incluye una descripción histórica de la Torre de Londres, un sensor de audio para detectar la presencia de los guardias, un mapa digital generado por los satélites GPS, y una minicámara. Esta última permite realizar fotos y enviarlas, mediante e-mail –ficticio, claro está; no hay que conectarse a Internet-, al Centro de Control de la misión, con la intención de recibir pistas sobre objetos o lugares, encaminadas a facilitar un poco las cosas.

Un auténtico desafío reservado para aquellos con mente despierta y nervios de acero.





Compañía: **SIERRA STUDIOS**
Disponible: **PC**
Género: **AVENTURA GRÁFICA**



Casi tres años después de presentar su última aventura en 2D, «Leisure Suit Larry VII», Sierra completa el salto de las 2 a las 3 dimensiones iniciado por «King's Quest VIII», con «Gabriel Knight III». Se trata de la primera aventura gráfica con un desarrollo clásico, implementado en un entorno 3D en tiempo real, completamente manipulable. Bienvenidos al futuro del género...



Procesador: Pentium 166 (233 sin aceleración 3D) • RAM: 32 MB • Disco duro: 140 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda –Direct 3D–) • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	87
ADICCIÓN:	85

Tan sólo para disfrutar del increíble argumento y la espeluznante música, merece la pena comprarse este juego. El uso de la cámara libre puede no ser del agrado de algunos aficionados. El protagonista se desplaza muy lentamente. Gráficos, puzzles, trama y diálogos han sido ajustados para obtener una de las aventuras más cuidadas de los últimos tiempos.

puntuación total **86**



Gabriel Knight III: Testamento del Diablo

Los visitantes de la noche

Poco a poco, sin prisa, pero sin pausa, todos los géneros del mundo de los videojuegos han ido pasando por el aro de las tres dimensiones. Después de los arcades, los juegos deportivos, o los programas de estrategia, ahora le toca el turno a las aventuras gráficas.

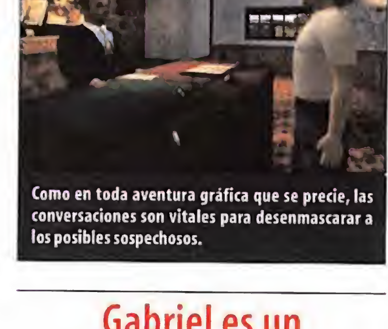
Anteriormente, ya se habían producido algunos intentos más o menos afortunados, como pueden ser «Normality», «The Pandora Directive», o el propio «Grim Fandango». Pero ninguno de ellos ha sido capaz de ofrecer un entorno 3D en tiempo real, con un motor gráfico a la altura de «Tomb Raider», aplicado a una aventura gráfica. Porque, no conviene confundirse, «Gabriel Knight III» puede presentar un aspecto similar al mencionado título, pero su desarrollo es idéntico al de cualquier aventura gráfica clásica, donde las escenas arcade o de habilidad brillan por su ausencia.

UN MISTERIO SIN RESOLVER

Si hay algo que caracteriza a la serie que nos ocupa, es la elaborada trama, capaz de envolver al jugador y no dejarlo despegarse de la silla hasta que ha terminado el juego. No en vano su creadora, Jane Jensen, es una escritora de cierto prestigio en Norteamérica.

Después de enfrentarse a las hechiceras vudú y a los hombres lobos, Gabriel Knight, un librero de profesión, vuelve a sumergirse en un oscuro y apasionante enigma que mezcla el tesoro de los Templarios, las sectas vampíricas, y los conflictos religiosos.

Como en los anteriores capítulos, el argumento está basado en hechos reales. En 1891, durante unas obras en la iglesia del pequeño pueblecito francés, Rennes-le-Chateau, el párroco, Berenger Sauniere, descubrió unos extraños manuscritos. Sin enseñárselos a nadie, se marchó del pueblo y regresó a los pocos años. A un ritmo desenfrenado, comenzó a gastarse cientos de millones de pesetas en reformar la iglesia, y levantar una ermita dedicada a María Magdalena. Tras años de misteriosos paseos por el bosque, el párroco falleció


Como en toda aventura gráfica que se precie, las conversaciones son vitales para desenmascarar a los posibles sospechosos.

Gabriel es un "Schattenjäger", es decir, un Cazador de las Sombras, extraño linaje de hombres con poderes paranormales transmitidos de padres a hijos, cuya misión es combatir las fuerzas del Mal


Gabriel necesita alquilar una moto para salir del pueblo, y explorar los alrededores.


Por lo visto, no todos los franceses son expertos en moda...


Gracias a la cámara libre, se observa cómo Gabriel está siendo espiado por un huésped del hotel. Sentado en el banco, intenta disimular su presencia en el lugar.


Las vistas panorámicas nos permiten hacernos una idea de lo que nos rodea.



«Gabriel Knight III» presenta un aspecto similar a «Tomb Raider», pero su desarrollo es idéntico al de cualquier aventura gráfica clásica

sin encontrar nada. ¿Qué buscaba con desesperación en los alrededores del pueblo? ¿Qué oscuro secreto se ocultaba en los pergaminos? ¿De dónde sacó el párroco el dinero para construir las extrañas edificaciones? Nadie ha hallado las respuestas. Según algunos estudiosos, el párroco había encontrado el plano del tesoro de los Templarios, escondido en algún subterráneo debajo de la iglesia. La joya de la corona de este mítico tesoro, es el Santo Grial. Al parecer, la iglesia es parte de un enorme plano que el cura trataba de reconstruir. Según otros, aquellos manuscritos contenían la prueba de un supuesto hijo de Jesucristo y María Magdalena, así como un árbol genealógico de sus descendientes.

«Gabriel Knight III» toma esta rocambolesca historia como hilo conductor, y la mezcla con otros mitos igual de interesantes. Como todo fan de la trilogía sabe, Gabriel es un "Schattenjäger", es decir, un Cazador de las Sombras, extraño linaje de hombres con poderes paranormales transmitidos de padres a hijos, cuya misión es combatir las fuerzas del Mal. Gabriel es contratado por el príncipe de Escocia para proteger la vida de su hijo recién nacido, pues su familia ha sido perseguida durante siglos por una secta de vampiros conocida con el nombre de "Los Visitantes de la Noche". En la primera noche de vigilancia, el niño es secuestrado. Gabriel persigue a las enigmáticas ►

Una original trilogía

Desarrollar tres episodios basados en un personaje, dentro de una compañía como Sierra, no tiene demasiado mérito. A fin de cuentas, la mayor parte de sus series han alcanzado el séptimo u octavo capítulo. Sin embargo, muy pocos autores pueden presumir de una trilogía tan variada como ésta.

El primer capítulo, «Gabriel Knight: Sins of the Fathers», vió la luz en 1993. Era la época de máximo esplendor de las aventuras 2D, dotadas de sprites en VGA, e interfaz basado en los cursores inteligentes. Llamó inmediatamente la atención por su atrayente y elaborado argumento. Gabriel, un aspirante a escritor, dueño de una librería dedicada a los fenómenos paranormales, comienza a sufrir extrañas pesadillas relacionadas con los ritos vudú que se practican en su ciudad natal, Nueva Orleans, y que involucran a su propia familia. Pronto descubre el origen de su linaje, los Cazadores de las Sombras, cuyos poderes sobrenaturales se transmiten de padres a hijos.

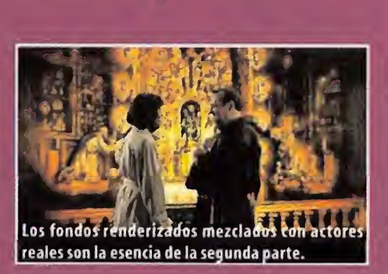
El éxito de esta primera parte animó a Jane Jensen a hacer una continuación, «Gabriel Knight II: The Beast Within», dos años después, en forma de película interactiva.

Las innumerables escenas de vídeo con actores reales y la ausencia de una traducción echaron para atrás a muchos aficionados, que se perdieron otro alarde de imaginación narrativa y dominio de las situaciones tensas y misteriosas. En esta ocasión, Gabriel Knight, ya instalado en el castillo de sus antepasados, en Alemania, se ve atrapado por una antigua leyenda que habla de los hombres lobo, los delirios de locura del insigne compositor Wagner, y un enigmático noble apodado "El Lobo Negro". Tras el tercer capítulo, confeccionado con gráficos 3D en tiempo real, no se nos ocurre qué nueva técnica podrá utilizar Jane Jensen en la continuación, para seguir manteniendo semejante variedad. Seguro que ya tiene un as escondido en la manga...

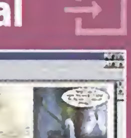

«Gabriel Knight» (1993).

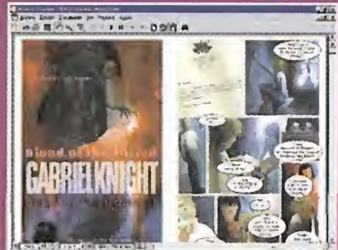

Los escenarios lúgubres son frecuentes en todos los capítulos de «Gabriel Knight».


«Gabriel Knight II» (1995).

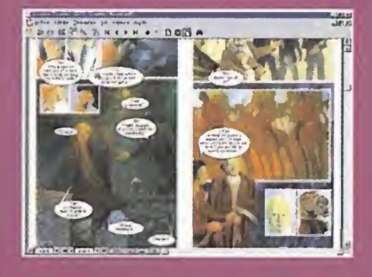

Los fondos renderizados mezclados con actores reales son la esencia de la segunda parte.

Cómic digital





En la Preview de «Gabriel Knight III» –Micromanía 57–, nos hacíamos eco de la distribución en EE.UU. de un mini-cómic basado en el juego. También nos quejamos del escaso interés que el "merchandising" relacionado con los videojuegos despierta en las distribuidoras nacionales. Pues bien, parece que Sierra y, por añadidura, Havas Interactive España, se han acordado de los sufridos aventureros no americanos, y han incluido una versión digital del cómic dentro del CD que acompaña a la aventura. Desarrollado en formato Acrobat, se instala automáticamente, y sirve de introducción a la trama. Dado que sólo ocupa nueve páginas, nada impide imprimirlo para disfrutar en papel de los estupendos dibujos de Ron Spears. El guión, cómo no, ha sido desarrollado por la propia Jane Jensen.



Crónica de una desaparición anunciada

El ligero cambio de nombre experimentado por la mítica Sierra On-line, ahora llamada Sierra Studios, no es más que la punta del iceberg de un auténtico terremoto que ha sacudido a la empresa. Nombres míticos como Ken y Roberta Williams, fundadores, así como Al Lowe, Mark Crowe y Scott Murphy, creadores de las sagas «Leisure Suit Larry» y «Space's Quest», han abandonado o han sido despedidos por la nueva directiva.

Sierra On-Line nació en 1979, en la mesa de la cocina del matrimonio Williams. Ken, dueño de una tienda de electrodomésticos, acababa de regalar un flamante ordenador Apple II a su esposa Roberta, programadora de profesión. Roberta no tardó mucho tiempo en descubrir una serie de juegos a los que se enganchó enseguida: las aventuras conversacionales. Pronto decidió que ese era, precisamente, el tipo de programas que quería hacer. Y así, en la cocina, comenzó a diseñar su primer programa, «Mystery House». ►





El experimento entró directamente en la leyenda, pues fue la primera aventura conversacional que utilizó gráficos.

El gran salto llegó el día en que unos ejecutivos de IBM abordaron sus oficinas, con la intención de proponer a Roberta un proyecto considerado "alto secreto": nada menos que la realización de una aventura con gráficos en color para apoyar la presentación del nuevo IBM PCjr. Así nació, en 1984, «King's Quest», en 1987. «King's Quest» está considerada como la primera aventura gráfica. Aunque era necesario teclear las órdenes, el protagonista, por vez primera, aparece en la pantalla, realizando las acciones ordenadas. El éxito del programa fue tan grande, que la compañía, ya conocida con el nombre de Sierra On-Line –tomado del lugar donde residían, el monte Oakhurst–, contrató a nuevos programadores, lanzando series míticas («Larry»,»Space's Quest» o «Quest for Glory»). Sierra fue, probablemente, la casa de soft americana más popular de los ochenta, pero su popularidad cayó en picado la década siguiente. La compañía reaccionó adquiriendo Coktel Vision, en 1993, e Impressions, en 1995. Al poco tiempo se unieron Valve y Relic, aportando dos auténticos números uno: «Half-Life» y «Homeworld».

En 1997, Sierra, junto con Blizzard, fueron adquiridas por Cendant. Este gigante de las comunicaciones convirtió lo que había sido una empresa familiar, en una verdadera compañía comercial, anteponiendo los beneficios a los gustos personales. Muchos de los creadores de aventuras abandonaron la compañía. La debacle continuó cuando Cendant se deshizo de ella, vendiéndola a la empresa francesa Havas, que decidió clausurar las míticas oficinas, donde vivían más de 500 personas, la mayoría casadas entre sí.

Por suerte, no todo está perdido. Es casi seguro que, dado el éxito de «Gabriel Knight III» en EE.UU., Jane Jensen lleve a cabo una cuarta parte e, incluso, se implementen otras aventuras utilizando el mismo motor. Además, Codemasters ha contratado a una buena parte de los empleados despedidos, y ha adquirido los derechos de algunas series. Sierra es, hoy en día, una empresa sólida, con éxitos consolidados, aunque los nostálgicos añoraremos a aquel grupo de amigos, que nos sorprendieron con series inolvidables.







sombras hasta un tren, pero es golpeado a traición. Pronto despierta en el hotel de Rennes-le-Chateau, y descubre que el secuestro está relacionado con el tesoro del párroco. Por desgracia, no es el único que lo está buscando: al pueblo acaba de llegar un autobús cargado de turistas. Todos tienen sus razones para resolver el misterio, y todos parecen esconder algo al respecto. Por si fuera poco, Gabriel también tiene que vigilar a los investigadores enviados por el Príncipe, y a los extraños habitantes del pueblo. Los más de 50 personajes tienen vida propia: deambulan por los escenarios, realizan sus tareas, espían a Gabriel, charlan entre sí, y mantienes oscuras relaciones unos con otros. Según avanza el juego, Gabriel descubrirá numerosas subtramas en donde el odio, la mentira, o el asesinato, se empeñan en ponerle todo tipo de trabas para encontrar al niño.

«Gabriel Knight III» posee, sin duda, uno de los argumentos más ricos jamás vistos. Los acertijos encargados de enlazar los misterios son atractivos, variados y, en algunos casos, extremadamente difíciles. Abunda la recolección y el uso de objetos, la obtención de pistas mediante las conversaciones y los actos de espionaje furtivo, y los enigmas lógicos, propios de las investigaciones policíacas. El juego se divide en varios días que, a su vez, cubren varios actos, aunque no hay que estar pendiente del reloj, pues el tiempo sólo pasa cuando se resuelven ciertos puzzles. Para aumentar la variedad, es posible controlar a dos personajes: Gabriel, y su secretaria, Grace Nakimura. Mientras el primero se encarga de resolver todos los sucesos paranormales, Grace es el "cerebro" de la búsqueda. Para ello dispone del ordenador SYDNEY, una maravilla de la tecnología capaz de analizar huellas, enviar e-mails...

UNA NUEVA PERSPECTIVA

Tal como se ha comentado, «GK III» utiliza un potente motor 3D, desarrollado en exclusiva para esta aventura. Técnicamente, es capaz de generar gigantescos entornos con texturas de calidad, y total libertad de movimientos. Su punto flaco son los exteriores, algo sosos, y su punto fuerte, los primeros planos de los personajes, pues los rostros disponen de facciones bien definidas que expresan emociones. La acción se muestra bajo una perspectiva en tercera persona, y es posible mover la cámara en cualquier dirección. Éste es, precisamente, el punto clave del programa. En los juegos 3D en tercera persona, la cámara rota alrededor del protagonista. En «Gabriel Knight III», es libre: nada impide dejar a Gabriel caminando en el vestíbulo, y llevar la cámara a la cocina, para observar al cocinero. De la misma forma, el protagonista puede pasear por una calle, mientras se mueve la vista tres manzanas más arriba, para escuchar una conversación misteriosa. Después, basta un simple clic para que Gabriel aparezca inmediatamente en el lugar, ahorrando largos paseos. Un detalle importante, pues los protagonistas se desplazan, de forma incomprensible, a paso de tortuga.

El uso de la cámara, como si se tratase de un personaje más, es imprescindible para completar el juego: no sólo sirve para encontrar objetos escondidos en lugares ocultos; también permite espiar a los sospechosos y coordinar acciones, por ejemplo, para entrar en un lugar mientras el vigilante deambula por otro.



Cuando se pincha sobre un objeto o personaje, aparecen los iconos de órdenes asociadas a él: hablar, examinar, coger, espiar, etc.

Su legado más importante es que permite demostrar algo que «Grim Fandango» ya dejaba intuir: que las aventuras gráficas 3D son perfectamente viables

Lamentablemente, tras jugar durante bastantes horas, no hemos sido capaces de descubrir si este sistema mejora o dificultad el desarrollo de la aventura, pues se trata, más bien, de una cuestión de gustos. Sin duda, es original, y ofrece una mayor variedad de acciones, al poder influir sobre acontecimientos que el protagonista no puede ver a simple vista; pero se nos hace extraño abandonar a Gabriel, sentado en un banco, y mover la cámara por los alrededores, para seguir a un personaje.

El resto de apartados están a la altura de lo esperado. La música merece ser publicada en un CD aparte, dada su calidad, y el interfaz es austero, pero efectivo: al pinchar en un objeto o personaje, aparecen los iconos de órdenes relacionados, para hablar, coger, empujar, y demás acciones lógicas. Si se pulsa el botón derecho, se muestra el inventario, así como un icono de pistas, y de cámaras, que permite obtener seis perspectivas del lugar actual. Sorprendentemente, a pesar de tratarse de una aventura en 3D, se maneja como una aventura en 2D. Nada de utilizar las teclas o el joystick: basta con pinchar con el ratón en un lugar, para que Gabriel se dirija hasta allí.

Por lo demás, «Gabriel Knight III» ha cumplido con las expectativas. Su atractivo desarrollo e irresistible trama, ayudado por traducción y doblaje de las voces, encandilarán a los aficionados. Su legado más importante es que permite demostrar algo que «Grim Fandango» ya dejaba intuir: que las aventuras gráficas 3D son perfectamente viables. El futuro del género está, pues, asegurado.

J.A.P.



www.centromail.es

DESTROYER

Jugar para ganar

Diseñado para diestros y zurdos. Acelerador (Throttle) para un control real de la velocidad.

Dos botones de disparo de respuesta rápida. Plug-and-play conectado al puerto de juego de tu PC.

3.990ptas.

PC GAMEPAD PRO

Diez botones digitales de alta velocidad. Cable "Y" para dos jugadores. Programable. Función de autocalibrado.

PRO 4.990ptas. USB 4.990ptas.







PC GAMEPAD

Cuatros botones de disparo. Empuñadura de joystick desmontable. Controles reversibles para zurdos.

2.990ptas.

Las aventuras del 2000

Tras un 1999 algo parco en novedades de auténtico peso, el 2000 se presenta esperanzador para los amantes del género.

EN VENTA:

- Discworld Noir. *Perfect Entertainment*
- Gabriel Knight III. *Sierra*
- Fausto. *Cryo*
- Aztecas. *Cryo*
- Atlantis II. *Cryo*
- Amerzone. *Microids*
- La Máquina Meteoroloca. *Zeta Multimedia*
- Traitors Gate. *Day Dream*

EN DESARROLLO:

- Runaway. *Péndulo.* Primer trimestre.
- Simon the Sorcerer 3D. *Adventure Soft.* Primer trimestre.
- Stupid Invaders. *Ubi Soft.* Primer trimestre.
- Drácula. *Microids.* Primer trimestre.
- Paris 1313. *Microids.* Primer trimestre.
- WM. *Trecision.* Segundo trimestre.
- 20.000 Leagues. *Southpeak.* Primavera.
- Reah 2. *Project Two.* Segundo Trimestre.

SIN DISTRIBUIDOR:

- Galador, Curse of the Prince. *Topware.* Terminado.
- Gilbert Goodmate. *Prelusion.* Terminado.
- The Longest Journey. *FunCom.* Terminado.
- The Forgotten. *Dreamcatcher.* Terminado.
- The Cristal Key. *Dreamcatcher.* Terminado.
- Contacto Nawamba. *Big Bang.* No facilitado.
- Riddle of the Sphinx. *Omni.* Primer trimestre.
- The I. Rocky Horror Show. *On-line PLC.* Primera mitad del 2000.
- The Millenium Adventure. *Twilight.* Primer trimestre.
- Mystery. *Twilight.* Primer trimestre.
- Morpheus. *Soap Bubble.* Febrero.

RUMORES:

- Aventura de Larry Ahern. ¿Monkey Island IV? *LucasArts.* Primera mitad del 2000.
- Aventura de Tim Schafer. ¿Day of the Tentacle II? Sin fecha.
- ¿Broken Sword III? *Revolution.* Sin fecha.
- ¿Space's Quest VII? *Codemasters.* Sin fecha.
- ¿Gabriel Knight IV? *Sierra.* Sin fecha.


Drácula: Resurrección


Drácula: Resurrección

Nuevos Tiempos

En función del momento en el que hayáis adquirido la revista que ahora tenéis en vuestras manos, todavía faltarán dos o tres días para el nuevo año, o ya habrán pasado un par de semanas del feliz acontecimiento. A lo mejor, estáis sentados cómodamente en vuestro sillón pero, lo más probable –según las infantiloides informaciones de los telediarios–, es que os halléis envueltos en ruinas, en pleno Apocalipsis.

Lo mejor de erigir nuestra sede social bajo los cimientos de la gran ciudad es que, además de servir de lugar de reunión a todos los aficionados a la aventura, también puede utilizarse como refugio antiefecto 2000, antisectas fanáticas y anti lo-que-nos-dé-la-gana. Poco nos afecta, por tanto, lo que ocurra a partir del 1 de enero, mientras todavía quede algún grupo de programadores dispuesto a ofrecernos nuevas aventuras gráficas. Bienvenidos a una nueva era...

EL FUTURO DEL GÉNERO

En uno de los recuadros adjuntos, podéis ver las aventuras anunciadas para el año 2000. Si no podéis aguantar más el síndrome de abstinencia, no debéis perderos «Discworld Noir» y «Gabriel Knight III». No sólo porque se trata de dos aventuras geniales, sino porque de su éxito dependerá que Perfect y Sierra sigan publicando aventuras gráficas. «DiscWorld Noir» enganchará a los amantes de las clásicas aventuras 2D; «Gabriel Knight III» se aprovecha de la tercera dimensión para deleitarnos con una espeluznante película de suspense, pero totalmente interactiva, gracias a la magia de los gráficos en tiempo real.

Otra hornada de aventuras decentes nos llega desde la vecina Francia. Cryo ha tirado la casa por la ventana con tres títulos: «Fausto», «Atlantis II» y «Aztecas». Nada nuevo bajo el sol, es decir: increíbles gráficos renderizados, movimientos libres en 360 grados, puzzles entretenidos rodeados de escenas no interactivas, y el excelente doblaje de las voces por parte de Friendware. Si os gustaron «Atlantis» y «China», alucinaréis con los dos últimos. Si os atrajo «Ring», haréis lo propio con «Fausto». En caso contrario...

En la misma línea, Microids tiene casi a punto «Drácula» y «Paris 1313». Ambos parecen disponer de una trama y desarrollo muy cuidados, aunque queda por ver si son tan cortos como su antecesor, «Amerzone».

Por último, echad un vistazo a «Traitors Gate» de Day Dreams, un título en primera persona muy original, doblado, y a un precio muy asequible. En el papel de un agente del FBI, Day Dreams nos propone entrar en la Torre de Londres y sustituir las joyas de la Corona Británica por otras falsas, para evitar su robo por parte de un traidor del departamento. Lo más gracioso es que las autoridades británicas no deben enterarse de nada. Hay, por tanto, que esquivar decenas de sistemas de seguridad, y utilizar más de 100 objetos a través de –según sus programadores–, 1 200 caminos y 100 horas de juego. Interesante.

Una vez que completéis todos estos retos, pronto podréis disfrutar con dos superestrellas: «Runaway» de Péndulo, y «Simon the Sorcerer 3D», de Headfirst. Ojo al primero, una aventura española de los creadores de «Hollywood Monsters»: en calidad gráfica y profundidad de desarrollo, promete dejar en ridículo a títulos como «Broken Sword II», y competir, codo con codo, con los mayores éxitos de LucasArts.


Gilbert Goodmate

Aventureros...





Me temo que ya es demasiado tarde. Seguro que más de un aficionado se ha quedado tieso en su silla al contemplar las pantallas que acompañan a este recuadro. ¿Acaso no es ese Guybrush Threepwood, correteando en un escenario en 3D? En efecto, así es. Pero, no se trata del reclamado «Monkey Island IV», sino de... «Indiana Jones y la Máquina Infernal».

Resulta que, para matar el tiempo, sus programadores –entre los que se encuentra Hal Barwood, creador de «Indiana Jones & the Fate of Atlantis»–, han incluido infinidad de secretos relacionados con la Isla del Mono. Y no se trata de simples tonterías. Sin ir más lejos, es posible completar todo el juego... ¡Manejando a Guybrush! Para ello, basta con pulsar la tecla F10 y teclear "makemeapirate" –sin las comillas–. Indy se transforma


Aztecas


Simon The Sorcerer 3D

Otra compra obligada será la tercera reencarnación de Simon el hechicero. Sus divertidos gráficos en 3D y libertad total de movimientos, al estilo de «Tomb Raider», no debe haceros olvidar que se trata de una aventura gráfica, por lo que no hay tiros ni saltos sobre plataformas. Completa el trío de futuribles éxitos «Stupid Invaders» de Ubi Soft. El que cinco locos extraterrestres se estrellen en la Tierra y tengan que escapar de un científico aún más chiflado no es como para tomárselo en serio, salvo por un pequeño detalle: sus programadores decidieron crearlo porque, según sus propias palabras, echaban de menos títulos del estilo de «Sam & Max» y «Day of the Tentacle». El que un gigante de la distribución, Ubi Soft, haya decidido publicarlo, indica que se trata de algo muy especial.
Finalmente, os animo a que echéis un vistazo a la cantidad de títulos que no disponen de distribuidor en España. Esperemos que alguien se acuerde de nosotros y decida publicarlos. No sólo de «Quake III» vive el hombre...

¡No miréis estas fotos!

en nuestro querido aprendiz de pirata. Como nota curiosa, el bazooka lanza pollos mientras suena la famosa música de la serie. El truco funciona en la demo y la versión inglesa del juego, aunque existe un 99% de posibilidades de que también lo haga en la versión española. Los guiños a otras aventuras son infinitos. Sin desvelaros demasiado, aparecen la Isla Melee, El Tuétano, y el propio Sam, de «Sam & Max». Como última concesión, escondida en el último nivel, existe una recreación 3D de la barbería de Puerto Pollo, en la Isla Plunder. Podéis contemplar algunas pantallas, cortesía de la excelente página web "The SCUMM Bar".
¿Se trata de un simple homenaje a la serie, o un test incluido en el juego para comprobar si podría realizarse «Monkey IV» en 3D? Sólo el tiempo lo dirá. Tranquilos, que ya falta poco para saberlo...

RUMORES

Terminamos este escueto repaso al año venidero con los cotilleos sobre futuros éxitos. Ya sea a voz en cuello, o a gritos ahogados, circulan por los corrillos de aficionados rumores insistentes sobre numerosos títulos. Para comenzar, una buena noticia: tal como anunció El Club de la Aventura hace diez meses, Revolution ha confirmado oficialmente, en su página web, que tienen en mente realizar «Broken Sword III» aunque, de momento, no existe fecha para su puesta en marcha. Sierra también ha confirmado su deseo de hacer «Gabriel Knight IV», pero ha dejado bien claro que sólo se llevará a cabo si su tercera parte se vende bien. El rumor de que Codemasters iba a retomar «Space's Quest VII» –ha comprado los derechos de casi todas las series de la vieja Sierra– se desvanece poco a poco, pero aún no se puede descartar.
Por último, nos queda hablar de las futuras aventuras de LucasArts. «Monkey IV» en 3D parece estar en boca de todos. Unos periodistas daneses escucharon una conversación entre un directivo de LucasArts y otro de Activision –distribuidor de LucasArts en Europa– en una feria de videojuegos, donde se mencionaba la realización de la cuarta parte. Igualmente, una tienda on line del mismo país, tras hacer una visita a LucasArts, puso esta reseña en su lista de lanzamientos: «Monkey Island IV». LucasArts. Junio del 2000. A los pocos días, desapareció de forma misteriosa. LucasArts ha negado estas dos informaciones, pero no conviene olvidar que la compañía desmintió que estaba realizando «Monkey III», quince días antes de su anuncio oficial.
Tampoco se debe perder de vista el proyecto secreto de Tim Schafer, creador de «Grim Fandango». Sólo puedo deciros esto: será una auténtica revolución.

AMPLIAR LA SECCIÓN

Otro de los temas que debemos cerrar en los primeros meses del año, es la posible ampliación de los juegos tratados, incorporando el resto de aventuras a nuestro club. Este debate fue planteado hace más de un año, y más de cien aficionados ya han dado su opinión. No se ha decidido antes, para que puedan opinar el mayor número de fans posible, pues se trata de una decisión importante. Precisamente, el lector Iván Velasco fue uno de los promotores del debate, por eso me extraña que propusiera este mismo tema en la sección Zona Arcade del mes pasado.
Creo que todo el mundo coincide en que es mucho más apropiado tratar las aventuras en esta sección, antes que en Zona Arcade, pues el nombre ya lo dice todo.
Debéis tener en cuenta que los géneros están cada día más mezclados y, a veces, es difícil decidir si un juego es un arcade con toques de aventura, o una aventura con toques de acción. Tiene que quedar bien claro que sólo admitiríamos a los segundos. Por tanto, nada de «Tomb Raider» ni «Quake», pero sí a las sagas de «Alone in the Dark» y «Little Big Adventure», «King's Quest VIII», «Blade Runner», «Outcast», varios futuros títulos de «Star Trek», y otros más que están por venir.
En el caso de ser aceptadas, las aventuras se tratarían en un recuadro independiente de las aventuras gráficas, y sus listas de éxitos también se mantendrían separadas.
Sólo tenéis unas semanas más para dar vuestra opinión. Daos prisa...

EPÍLOGO

Como siempre que hablo más de la cuenta, el próximo mes podréis tomaros la revancha, pues la sección será toda para vosotros. A modo de regalo de Navidad del viejo Gran Tarkilmar, os invito a que visitéis la página web www.allowe.com/larry8.htm. Allí encontraréis un vídeo de 5 MB con las únicas imágenes existentes de «Leisure Suit Larry VIII», cortesía de Al Lowe, el creador de la saga. El juego, que iba a convertirse en la primera aventura 3D de Sierra, nunca fue publicado. Por lo tanto, es la única posibilidad que tenéis de ver a nuestro Larry visitando la tercera dimensión.
No faltéis a nuestra próxima cita y... ¡Feliz Año Nuevo!

El Gran Tarkilmar

La opinión de los expertos



Después de casi un año de ostracismo, «The Curse of Monkey Island» arrebata la primera posición de la lista de Las Mejores del Momento al hasta ahora intocable, «Grim Fandango». Al último éxito de Tim Schafer le queda el consuelo de su permanencia en el Top 5. Destaca, también, la reentrada de «Broken Sword» en ambas listas. Todo un clásico que se niega a jubilarse...

Las mejores del momento

- The Curse of Monkey Island
- Grim Fandango
- Hollywood Monsters
- Discworld Noir
- Broken Sword

TOP 5

- Monkey Island II
- Broken Sword
- Day of the Tentacle
- The Curse of Monkey Island
- Grim Fandango

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
Hobby Press S.A. MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira 8, 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es

Delta Force 2

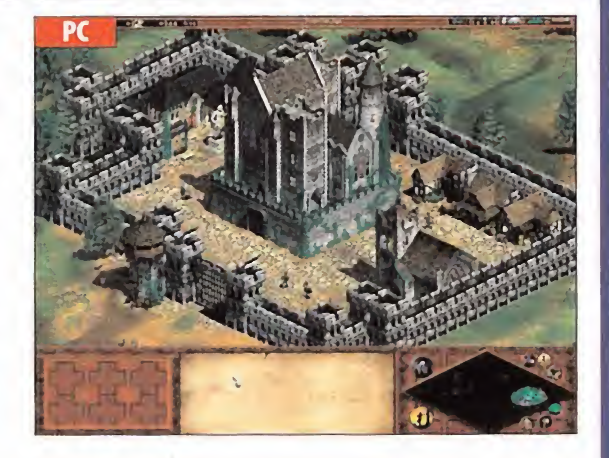


Teclea el carácter "`" para acceder a la consola, una vez allí usa estos trucos para obtener la ventajas indicadas:

thetrooper: Modo dios.
sunandsteel: Recargar munición.
diewithyourbooyson: Munición infinita.
stilllife: invisibilidad.
revelation: Efecto desconocido.



Age of Empires II: The Age of Kings



Pulsa ENTER durante el juego para que se muestre la caja de texto de Chat, ahora puedes escribir:

ROCK ON: 1000 de piedra.
LUMBERJACK: 1000 de madera.
ROBIN HOOD: 1000 de oro.
CHEESE STEAK JIMMY'S: 1000 de comida.
MARCO: Muestra el mapa.
POLO: Elimina la sombra.
AEGIS: Construcción rápida.
NATURAL WONDERS: Controlas la naturaleza.
RESIGN: Tú pierdes.
WIMPYWIMPYWIMPY: Te destruye a ti mismo.
I LOVE THE MONKEY HEAD: Te da VDML.
HOW DO YOU TURN THIS ON: Te da un coche cobra.
TORPEDO#: Mapa al enemigo #.
TO SMITHEREENS: Te da un saboteador.
BLACK DEATH: Destruye a todos los enemigos.
I R WINNER: Tú ganas.

NHL 2000



Estos códigos deben de ser introducidos durante el partido que estemos jugando en cualquier momento:

awaygoal: Marca un gol a favor del equipo visitante.
homegoal: Da un gol al equipo local.
zambo: Provoca el efecto Zamboni durante el partido.
spots: Muestra las escenas previas al partido.
penalty: Da una acción de penalti al equipo que no posee la bola.



Unreal Tournament



Estos trucos sólo funcionan en el modo de UN JUGADOR, presiona "ñ" para acceder a la consola, una vez en ella teclea estos valores para obtener la ventajas indicadas (en minúsculas):

iamtheone: Activar el modo trucos.
god: Modo dios.
loaded: Todas las armas.
allammo: Toda la munición.
ghost: Caminar a través de las paredes.
fly: Modo volador.
walk: Modo de andar.
killall [class]: Mata a todos los enemigos del tipo [class].
playersonly: Para el tiempo, tecléalo de nuevo para descongelar.
behindview 1: Vemos al personaje desde delante.
behindview 0: Visión normal.
open [mapname]: Ir a cualquier mapa.
summon [item]: Hace aparecer cualquiera de los siguientes objetos.

Lista de Objetos (colocar en lugar de [item]:

cannon
eightball
flakcannon





nali
skaarjwarrior
quad Shot
warheadlauncher
enforcer
doubleenforcer
minigun2
pulsegun
shockrifle
sniperrifle
UT_BioRifle
UT_Eightball
UT_FlackCannon
chainsaw

FIFA 2000





Teclea los siguientes codigos en la pantalla de Trucos que se encuentra dentro de las opciones de juego, podrás activar o desactivar desde allí una vez introducidos los que desees:

MOMONEY: Fondos ilimitados.
HOOLIGAN: Equipos bonus.
BURNABY: Campo EAC.
SIZZLE: Modo rayos.
DIZZY: Modo alienígena.
LIGHTSOUT: Modo fluorescente.

Trick Style



En la pantalla de opciones selecciona la opción de trucos (cheats) y ahora introduce los siguientes códigos de trucos;

TEAROUND: Siempre ganas
CITYBEACONS: Lo ganas todo
IWISH: Nunca se te acaba el tiempo
TRAVOLTA: Movimientos especiales disponibles
INFLATEDEGO: Modo Cabezas grandes



NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Texeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: ***codigosecreto.micromania@hobbypress.es***

Sorteamos 25 suscripciones a Micromanía

ENCUESTA Micromanía

Porque MICROMANÍA se hace para ti todos los meses, queremos hablar de lo que realmente te interese. Mejorar mes a mes. Pero sin tu ayuda no sería posible. Necesitamos saber tus opiniones sobre algunos temas relacionados con los PC y las nuevas máquinas y con vuestra revista. Si tienes unos minutos, responde a estas preguntas y envíanos el cuestionario (o una fotocopia) por correo (HOBBY PRESS; Encuesta MICROMANÍA ; Apartado de Correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid). Muchas gracias por tu opinión.

TU EQUIPO INFORMÁTICO

1. ¿Qué equipo tienes? *(si tienes varios marca sólo el que realmente uses)*
- ❑ 486
- ❑ Pentium
- ❑ Pentium Pro
- ❑ Pentium 2
- ❑ Pentium 3
- ❑ AMD K6
- ❑ AMD K7
- ❑ Cyrix
- ❑ Macintosh
- ❑ Otro PC ________
- ❑ Consola ________

2. ¿Cuántas horas utilizas tu ordenador a la semana para tu ocio personal? ________

3. ¿Tiene tu ordenador lector de CD o DVD? ¿De qué velocidad?
- ❑ Sí, CD-ROM __ X
- ❑ Sí, DVD __ X ❑ No

4. ¿Cuántos juegos originales tienes?

____

5. ¿Cuántos has comprado en 1999?

____

6. ¿Qué accesorios posee tu equipo informático?
- ❑ Impresora Láser
- ❑ Unidad Removible
- ❑ Imp. inyección
- ❑ Escáner de mano
- ❑ Escáner de mesa
- ❑ Capturadora vídeo
- ❑ Tarjeta de sonido
- ❑ Módem ____ baudios
- ❑ Aceleradora 3D
- ❑ Grabadora de CD-ROM
- ❑ Otro: ________

7. ¿Qué piensas comprar en el 99?
- ❑ Consola________
- ❑ Lector de CD-ROM
- ❑ Lector de DVD
- ❑ Grabadora de CD-ROM
- ❑ Impresora láser
- ❑ Impresora de inyección
- ❑ Escáner de mano
- ❑ Escáner de mesa
- ❑ Capturadora vídeo
- ❑ Tarjeta de sonido
- ❑ Módem ______baudios
- ❑ Nuevo ordenador: ______
- ❑ Nuevo monitor
- ❑ Nuevo disco duro
- ❑ Más memoria RAM
- ❑ Disco removible
- ❑ Reproductor DVD
- ❑ Aceleradora 3 D
- ❑ Otro: ________

8. ¿Qué tipos de programas te interesan?
- ❑ Juegos
- ❑ Enciclopedias
- ❑ Educativos
- ❑ Idiomas
- ❑ Utilidades
- ❑ Aplicaciones de diseño
- ❑ Aplicaciones de sonido
- ❑ Aplicaciones de vídeo
- ❑ Otros: ________

9. ¿Para qué utilizas fundamentalmente tu ordenador? *(puedes marcar varias opciones)*
- ❑ Videojuegos
- ❑ Diseño gráfico
- ❑ Autoedición
- ❑ Procesador de texto
- ❑ Hoja de cálculo
- ❑ Presentaciones
- ❑ Vídeo digital
- ❑ Música
- ❑ Programación
- ❑ Consulta de datos
- ❑ Aprender idiomas
- ❑ Videojuegos
- ❑ Internet
- ❑ Otro: ________

____

10. ¿Estás dado de alta en Internet?
- ❑ Sí.
- ❑ No.

11. ¿Piensas darte de alta en el 2000?
- ❑ Sí ❑ No
- ❑ No lo tengo decidido.

LA REVISTA

12. ¿Desde cuando nos lees?
- ❑ 6 meses o menos
- ❑ Más de 1 año
- ❑ Más de 2 años

13. ¿Cada cuánto tiempo compras Micromanía?
- ❑ Todos los meses
- ❑ Más de 6 veces/año
- ❑ Menos 6 veces/año
- ❑ Soy suscriptor.

14. Cuando no compras la revista, ¿a qué se debe?
- ❑ Se me olvida
- ❑ No tengo dinero
- ❑ No me interesan los temas de portada
- ❑ Compro otra revista ese mes.
- ❑ Otra razón: ________

____

15. ¿Cuántas personas leen tu revista, contándote a ti? ______

16. ¿Qué opinas de las secciones?
(3 = Muy interesante; 2 = Bien; 1 = Poco Interesante; 0 = No la conozco)
- Imágenes de Actualidad ____
- Última hora ____
- CD Manía ____
- Cartas al Director ____
- Bibliomanía ____
- Tecnomanías ____
- Avance Especial ____
- Previews ____
- Megajuego ____
- Punto de Mira ____
- Escuela de Estrategas ____
- El Club Aventura ____
- Zona On Line ____
- Zona arcade ____
- Patas Arriba ____
- Escuela de Pilotos ____
- Maniacos del Calabozo ____
- Byte Connection ____
- Panorama Audiovisual ____
- S.O.S. Ware ____
- Sector Crítico ____
- Código Secreto ____
- Concursos ____

17. En cuánto a los reportajes, ¿cuáles te interesan más?
(3 = Muy interesante; 2 = Bien; 1 = Poco Interesante)
- Sobre Compañías ____
- Nuevas Tecnol. Audiovisuales ____
- Nuevas máquinas ____
- Nuevos juegos ____

18. ¿Qué tipo de juegos te gusta más? *(puedes marcar varias opciones)*
- ❑ Arcades
- ❑ Aventuras
- ❑ Estrategia
- ❑ Rol
- ❑ Simuladores
- ❑ Deportivos
- ❑ Managers
- ❑ Acción 3D
- ❑ Conducción
- ❑ Otro: ________

____

19. ¿Te has leído o te vas a leer
- ❑ Toda la revista
- ❑ Más de la mitad
- ❑ Menos de la mitad

20. ¿Qué opinas de las promociones?
(3 = Muy interesante; 2 = Bien; 1 = Poco Interesante; 0 = No la conozco)
- Agenda del videojuego ____
- Suplemento soluciones ____
- Suplemento compañías ____
- Suplemento novedades ____
- Libro de Trucos ____
- CD-ROM de Demos ____
- CD-ROM Aplicaciones ____
- Cómic Alpha Centaury ____

21. ¿Qué otras revistas de informática compras regularmente *(6 ó más veces / año)*? ________

____

22. ¿Y cuáles te compras esporádicamente *(menos de 6 veces/año)*?

____

____

DATOS PERSONALES

23. Edad: ________

24. Sexo: ________

25. Ocupación principal:
❑Trabajo ❑ Estudio

26. ¿Cuáles son tus principales aficiones en sus ratos de ocio?
- ❑ Hacer deporte ❑ Ir al cine
- ❑ Recreativas ❑ Leer
- ❑ Oir música ❑ Ver TV
- ❑ Salir con los amigos
- ❑ Otras: ________

27. ¿Qué tipo de promociones te gustaría que aparecieran en la revista?

____

____

____

Muchas gracias por colaborar con nosotros. Si quieres entrar en el sorteo de 25 suscripciones a Micromanía indica aquí tus datos.

Nombre: ________

Apellidos: ________

Dirección: ________

____

Localidad: ________

Provincia: ________

C. Postal: ________

Teléfono: ________

BUZÓN DE SUGERENCIAS

____

____

____

____

____

____

GUÍAS IMPRESCINDIBLES MICROMANÍA ¡TU SOLUCIÓN!



148 páginas con las soluciones completas de las aventuras del momento

Y además, un CD-ROM con las soluciones interactivas de los grandes clásicos de LucasArts y la demo jugable de Star Wars. Episodio 1:

La amenaza Fantasma





Si no encuentras la guía en el quiosco puedes pedírnosla llamándonos de 9h. a 14,30 ó de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a suscripcion@ hobbypress.es

Indiana Jones y la Máquina Infernal



Para activar el truco debes de presionar la tecla F10 durante el juego, y aparecerá una pequeña ventana en la puedes insertar los siguientes trucos para conseguir la ventaja que se indica:

talkit_marion on: Modo dios.
urgon_elsa: Todas las armas.
azerim_sophia: Objetos de salud.
nub_willie: Pistas gratuitas.
MoreClang: Pasas al siguiente nivel.

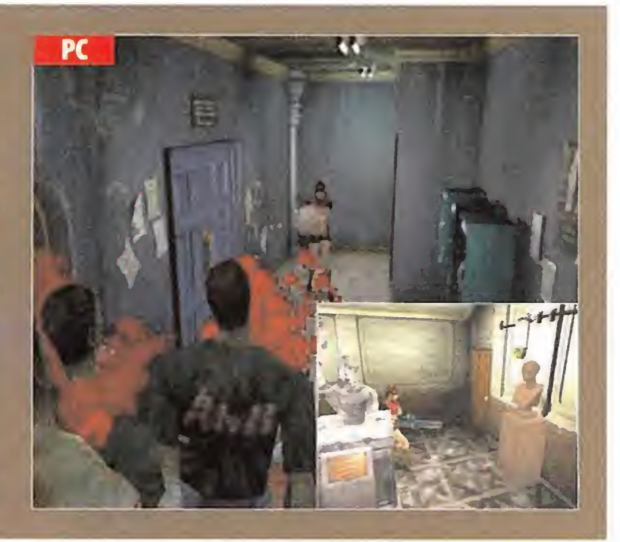


GANADORES DE ENERO DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

José Manuel Fernández y Álvaro Quinós. Los trucos serán publicados y premiados siempre que el juego se haya comentado en Micromanía y no haya salido ya publicado.

Resident Evil

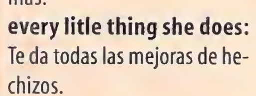
Para poder ver los 60 dibujos preliminares del primer CD, los 16 vídeos de los dos CDs, las 36 ilustraciones del segundo y los 38 modelos 3D del segundo también, nuevo modo de juego con cuatro personajes y jugar con el cuarto superviviente o como Tofu deberéis de seguir las siguientes indicaciones:
Desde el botón de Inicio de Windows, en la opción Ejecutar, escribir **REGEDIT** y pulsar enter, ahora deberemos de buscar la carpeta **HKEY_LOCAL_MACHINE**, dentro de ella **SOFTWARE**, luego **CAPCOM** y finalmente **RESIDENT_EVIL2**. Dentro del gran número de archivos que aparecen deberemos de buscar los que ponen GALLERY (un total de 5 archivos), lo que deberemos de hacer ahora es ir abriéndolos uno a uno y donde pone "Información del valor" cambiar lo que haya por 8 efes (F). Así mismo cambiar la cadena de SPECIAL por 00000009. Además aparecerá un nuevo nivel de dificultad.



Warcraft 2: Battle.net Edition



Teclea estos trucos durante el juego, sólo funcionan para el modo de UN JUGADOR:

deck me out: Te da todas las mejoras de armadura y armas.

every litle thing she does: Te da todas las mejoras de hechizos.
glittering prizes: Aumenta tus recursos.
hatchet: Los árboles se cortan de dos golpes.
it is a good day to die: Hace tus unidades súper fuertes.
make it so: Acelera la producción y construcción.
on screen: Te muestra todo el mapa.
there can be only one: Te lleva a la secuencia de victoria de campaña.
unite the clans: Ganas el escenario instantáneamente.
tigerlily: Activa el salto de nivel, usa Human # y Orc # para saltar al nivel deseado (# es el nivel destino).

Pandemonium II

Teclea los siguientes códigos en la pantalla de Passwords (en minúsculas):

aciddude: Texturas extrañas.
genetics: Modo mutante.
getacces: Selección de nivel.
gonahurl: Cámara giratoria.
immortal: Una vida más.
justkidn: Se regeneran todos los monstruos.
makmyday: Armas.
neverdie: Modo dios.
skatbord: Modo rápido.



¿QUIERES FORMAR PARTE DE NUESTRO «TIPS & TRICKS TEAM»?

Envíanos ese truco que tan bien te funciona con tus datos personales (nombre y dirección) a: **Hobby Press, S.A. Micromanía • CÓDIGO SECRETO • C/ Pedro Texeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid**

También puedes enviarnos un e-mail con tu truco y tus datos personales a: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**
Todos los seleccionados por redacción, serán publicados y recibirán la camiseta de nuestro «Team».



DARKSTONE

Siguiendo con la sana costumbre de publicar juegos completamente diferentes a sus producciones anteriores, Delphine ha sorprendido a sus seguidores con este JDR "light" llamado «Darkstone», fuertemente inspirado en... No, no lo vamos a decir de nuevo. Ya todo el mundo sabe que «Darkstone» presenta un desarrollo muy similar a... esto... "ese" exitazo de Blizzard, cuya segunda parte está a punto de ver la luz. En cualquier caso, posee una serie de alicientes basados en la aleatoriedad de las misiones y el argumento, que lo hacen mucho más variado y rejugable que «Diablo». Ooops... Se nos ha escapado...

LAS SIETE LÁGRIMAS DE KALIBA



El juego comienza. ¿Qué oscura aventura nos espera? Pronto tendremos la posibilidad de averiguarlo...



Estos portales dan acceso a los diferentes niveles existentes, en el modo multijugador.

Si se dejan a un lado las odiosas comparaciones, «Darkstone» se distancia de producciones hermanas merced a dos conceptos en los que brilla con luz propia: el uso de gráficos en 3D en tiempo real, y el gran número de componentes aleatorios que adornan cada una de las partidas.

En el primer caso, aunque el detalle de los escenarios no es como para tirar cohetes, se ha adoptado un inteligente sistema de cámaras totalmente configurable, que permite adaptar la perspectiva a los gustos de cada usuario en particular. Un buen detalle es que los edificios y obstáculos se vuelven transparentes cuando los protagonistas se sitúan detrás de ellos, para que nada estorbe a la vista.

El punto fuerte de «Darkstone», sin embargo, son los numerosos factores que configuran una partida, recreando un universo totalmente nuevo en cada ocasión.

El Reino de Uma está presidido por la villa principal, un bello paraje donde el explorador puede saciar su hambre, conocer a valiosos aliados, comprar equipamiento, ser contratado para realizar misiones, o entrenar sus músculos y su mente en las artes de la espada y la magia. La ciudad es el centro neurálgico del juego, pues es normal retornar con frecuencia para comprar los mencionados alimentos, armas y pociones, así como obtener las recompensas de las misiones encomendadas.

Desde aquí parten numerosas sendas que conducen a templos, lagos, cavernas y castillos, donde tienen lugar los encargos. También hay que encontrar los siete pedazos de cristal del Orbe del Tiempo, indispensables para aniquilar al brujo de turno, Draak.

Prácticamente todos los factores que influyen en el juego se generan, tal como se ha comentado, de forma aleatoria, en varios niveles diferentes:

• OBJETOS: La localización de alimentos, armas, pociones y demás items cambia en cada partida.

• PERSONAJES: Tanto los monstruos como ciertos personajes secundarios varían su posición dentro de los paisajes exteriores.

• GENERACIÓN DE LAS MAZMORRAS: Éste es el apartado más habitual en un JDR, y «Darkstone» lo ha resuelto de forma magistral. Cada uno de los niveles se genera de forma aleatoria pero, al mismo tiempo, mantienen un diseño consistente que les da esa sensación de "realidad". Resulta difícil apreciar su composición a partir de simples bloques tridimensionales, puestos uno al lado de otro. Un gran trabajo de Delphine.

• GENERACIÓN DE LAS MISIONES: Sin duda, uno de los méritos más logrados del juego. «Darkstone» dispone de 21 mazmorras diferentes con cuatro niveles cada una, pero sólo 7 de ellas, elegidas al azar, se muestran en cada partida. Por lo tanto, es posible completar el juego de varias formas diferentes, pues las 21 búsquedas, combinadas de siete en siete, dan lugar a muchos juegos diferentes.

LA HISTORIA

Recoger los siete fragmentos del Orbe del Tiempo y derrotar al monje Draak es el objetivo final de «Darkstone». No obstante, este cometido sería demasiado soso si no existiese una compleja trama que envuelva al juego y le dé la consistencia suficiente para hacerlo atractivo a los posibles compradores.

«Darkstone», como todo buen JDR, dispone de un retorcido argumento; una excusa perfecta para aniquilar cientos de monstruos, y recorrer oscuras cavernas.

Todo el trasfondo literario gira en torno a la historia de la Tierra de Uma, un mundo imaginario perteneciente a una época y lugar indeterminado.

Uma fue creada en las nieblas del Tiempo por Vida, un ente inmortal que la diseñó a su imagen y semejanza. Pero el triunfo de Vida provocó un serio desequilibrio en el Universo, lo que propició el resurgir de Muerte, con el objetivo de restablecer el balance.

Durante miles de años, ambos entes lucharon en lo que se conoció como la Batalla Primitiva, y Uma se convirtió en un campo de batalla. De las cenizas de los caídos emergió Mankind, que volvió a moldear una nueva raza de hombres, dispuestos a colonizar de nuevo los parajes arrasados de la Tierra de Uma. En una muestra de bondad, Vida decidió asumir la forma humana, y así nació la diosa Kaliba, que otorgó a los hombres los poderes mágicos, convirtiéndolos en magos.

Durante los años conocidos como el Amanecer de Kaliba, los magos dieron vida a las criaturas mágicas, hoy casi extinguidas, como las hadas, los centauros, o los Dragones del Amanecer, protectores de las villas y castillos.

Pero Muerte no había permanecido impasible; pronto comenzó a sembrar las semillas de la envidia y la mentira en el corazón de los hombres. Las criaturas mágicas fueron destruidas o transformadas en goblins y orcos. Por suerte, los druidas del Bosque consiguieron preservar la esencia de Vida gracias al Orbe del Tiempo que les entregó la diosa Kaliba. El Bien triunfó sobre el Mal, y así se inauguró la Era de la Armonía. Para prevenir que los hombres utilizasen el Orbe con fines oscuros, los druidas rompieron la reliquia en siete cristales, las Siete Lágrimas de Kaliba, y cada uno de ellos fue entregado a un anónimo guardián.

Al poco tiempo de la victoria, Kaliba creó una orden de monjes destinada a vigilar los designios de Uma. Por desgracia, uno de los monjes más avezados, Draak, traicionó a sus hermanos y se convirtió en el Elegido de la Muerte. Pese a que fue derrotado por Kaliba, Draak consiguió cortar una mano de la diosa, la Mano Astral, que utilizó para resucitar al dragón más poderoso de su estirpe. Con la ayuda de innumerables monstruos, Draak está dispuesto a encontrar los Siete Cristales y arrasar de forma definitiva la Tierra de Uma. ¿Quedará algún héroe dispuesto a desafiar el poder de Muerte?

LOS HÉROES



Como en todo JDR medieval que se precie, «Darkstone» dispone de un buen puñado de héroes preparados para la acción. Además, Delphine ha incluido un sistema de generación de personajes muy sencillo. El juego permite desafiar al malvado Draak en solitario o en compañía de otro mercenario. Es recomendable utilizar una pareja de héroes, pues la epopeya no sólo es mucho más divertida, sino que también se hace más asequible y equilibrada. Seleccionar un único personaje hace que su experiencia aumente más rápidamente, pero el juego es mucho más difícil.

Dado que muchos enemigos son difíciles de abatir con la única ayuda de la magia, y otros se carcajean de los abultados músculos de los guerreros, es una buena idea elegir a un personaje especializado en magia, y a otro en los combates cuerpo a cuerpo. Según los enemigos a los que deban enfrentarse, el guerrero o el mago darán la cara, y el otro compañero le ayudará desde una posición más retrasada y menos peligrosa.

Otras combinaciones efectivas pueden ser un guerrero y un asesino, o un mago y un monje. Por supuesto, también funciona a la perfección con sus correspondientes "alter-ego" femeninos.

Existen ocho tipos de héroes para elegir. En realidad, son tan sólo cuatro, pero cada uno de ellos incluye un representante masculino y otro femenino. El juego permite, además, seleccionar el nombre del Elegido. Las distintas profesiones sólo se diferencian en el número de puntos iniciales asignados a los cuatro atributos que dan carácter al personaje: Fuerza, Magia, Vitalidad y Destreza. Estas características, combinadas de forma automática por el juego, dan lugar al resto de cualidades: Puntos de Vida, clase de Armadura y Maná.

La selección del tipo de héroe sólo tiene importancia al principio del juego pues, cada vez que aumenta de nivel, se nos permite asignar seis puntos a cualquiera de los atributos, según las necesidades. De esta manera, se puede transformar un guerrero en un mago, o viceversa, a medida que aumenta su experiencia.

El número de puntos de cada atributo también repercute en el tipo de armas y hechizos a utilizar. El uso de este equipamiento se ajusta a múltiplos de cinco, por lo que, si un héroe tiene 24 puntos de destreza, conviene asignarle el próximo punto cuando esté disponible, al subir de nivel, y dejarlo preparado ante un posible encuentro con un arma más poderosa. Nada hay más frustrante que encontrar un esplendoroso hacha de doble filo que necesita un nivel 30 de Fuerza, y darse cuenta de que el personaje sólo dispone de 29 puntos.

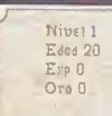
El nivel general del protagonista es también vital para elegir el nivel de dificultad del juego. En las primeras partidas, sólo es posible elegir el nivel "aprendiz". Para acceder al modo "experto", es necesario que el o los héroes alcancen el nivel 20. En el modo "maestro", esta cifra se eleva hasta el nivel 35. Al variar la dificultad, los monstruos y enemigos son cada vez más difíciles, las pistas son menores, y los distintos secretos están más escondidos.

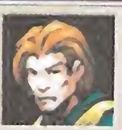
•GUERRERO

Los guerreros más afamados provienen del interior de los bosques de Ardyl. Desprecian la magia, pues piensan que es una forma engañosa de eludir el combate. Pese a ello, pueden entrenarse en esta arcana ciencia, aunque nunca superarán el nivel 50 de magia, a no ser que utilicen elixires.

La mejor cualidad del guerrero es que ofrece la mejor combinación de Fuerza, Destreza y Vitalidad. En los primeros niveles, es una buena idea utilizar la aptitud Concentración para aumentar artificialmente todos estos atributos. También debe emplearse con frecuencia la habilidad Reparar, pues permite vender los objetos recopilados a un mayor precio. Por suerte, los guerreros no necesitan muchos hechizos para completar el juego, sobre todo si van acompañados de un mago, aunque son vitales los encantamientos de Curación, Antídoto y Puerta Mágica. Existen decenas de armas que el guerrero o la amazona pueden utilizar: mazas, palos, hachas... Las más efectivas son la espada, acompañada de un buen escudo, o la espada a dos manos.

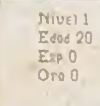
Puesto que la destreza de los guerreros es reducida, no tienen demasiada puntería; los arcos y derivados, mejor dejárselos para el asesino o el herrero.





•AMAZONA

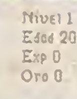
Las amazonas cuando son unas niñas, quedan asignadas a una Madre, que les enseña todos los trucos del combate con espada. Suple la falta de fuerza con la agilidad de sus movimientos y su capacidad para anticiparse.

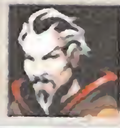




•MAGO

Los hechiceros más poderosos son oriundos de Marghor. Los maestros experimentados eligen a los aprendices bendecidos por el Regalo de Kaliba, y los encierran en oscuras torres donde se dedican a estudiar. Pese a su aparente debilidad física, sus hechizos de ataque los convierten en enemigos poderosos.





•HECHICERA

Su poder más temible es la licantropía: gracias a él se convierten en lobo. Esta mutación transforma sus atributos de magia en atributos de ataque. La Hechicera sufre las mismas restricciones físicas y mágicas que el Mago.

Nivel 1
Edad 20
Exp 0
Oro 0





Al morir, los esqueletos y otras criaturas dejan dinero y valiosos objetos.

LA CIUDAD

Tras elegir convenientemente a uno o dos valientes defensores de la Justicia, tal como se explica en los recuadros correspondientes, el juego comienza en una acogedora y coqueta ciudad medieval, equipada con todas las comodidades necesarias para proporcionar el ansiado Descanso del Guerrero. Prácticamente todas las construcciones que se elevan dentro del fuerte de madera tienen alguna utilidad.

«Darkstone», como todo buen JDR, dispone de un retorcido argumento. Una excusa perfecta para aniquilar cientos de monstruos, y recorrer oscuras cavernas

La entrada está custodiada por un guardia. Sirvió a las órdenes del padre de uno de los héroes. Además de ofrecer valiosa información sobre las tácticas de combate y supervivencia, también pondrá a disposición de los protagonistas un "guía turístico" llamado Murray.

La posada es el lugar ideal para descansar y comprar alimentos. En la herrería, Gunther compra, arregla y mejora armas y armaduras; los magos pueden hacer lo mismo en la tienda de hechizos. Para curar las heridas y las intoxicaciones, nada mejor que contratar los servicios de la curandera Irma. También es posible aprender nuevas habilidades con el maestro Dalsin, y administrar correctamente el dinero ganado confiándoselo al usurero Larsac. Todos estos personajes, además de vender, también compran los objetos que los héroes encuentran en sus viajes. Es indispensable para comprar comida y otros beneficios. Finalmente, se debe visitar con asiduidad el campo de entrenamiento, sobre todo, al principio del juego. Aquí es posible practicar con las armas y los hechizos más comunes, tanto en combate cuerpo a cuerpo, como a distancia. Basta con coger el arma elegida del atril correspondiente, para que comiencen a surgir inofensivos e ilimitados enemigos. Al devolver el mencionado objeto de destrucción a su lugar de reposo, el ataque simulado se detendrá, y el héroe podrá continuar con sus quehaceres.

Por la villa y alrededores también hay desperdigados habitantes, cotillas, espías y viajeros de mundos perdidos que ofrecen pistas, ayuda e, incluso, trabajo a cambio de un buen puñado de dinero, por lo que conviene charlar con cualquier sujeto dotado de boca y oídos: la más mínima pista puede ser vital para resolver ese obstáculo en forma de puzzle o acertijo.

La villa de Uma es el único lugar que permanece más o menos invariable en cada partida. Varios senderos parten de la aldea, hacia las regiones exteriores, donde tienen lugar innumerables miniaventuras, la verdadera "salsa" del juego.

LAS BÚSQUEDAS MENORES

En las charlas con las decenas de personajes que pueblan la villa o los alrededores, los héroes serán contratados para realizar distintas búsquedas. Existen cerca de 20 búsquedas menores, la mayoría encaminadas a encontrar un determinado objeto. No son necesarias para completar el juego, pero al devolver el objeto a la persona que lo requiere, se obtiene una recompensa cercana a las 10.000 monedas de oro, lo que puede ser vital para comprar armas o hechizos, y mejorar las habilidades de los protagonistas.

Estos ítems especiales se encuentran, de forma aleatoria, en las mazmorras. Suelen tener nombres rimbombantes, como el Santo Grial, el Cuerno del Unicornio, la garra de Sargon, El Escudo de Luz, o el Arpa Celestial. Cuando se encuentran, suena una musiquilla que avisa de su especial origen. Lo normal es recogerlos según se van mostrando, y devolvérselos a sus dueños cuando se regresa al mundo exterior. Según los aventureros seleccionados, algunas de las búsquedas menores consisten en eliminar a una determinada especie de monstruo. En ese caso, basta con matar a su jefe –Nosferatu, el malvado Garth, etc.– y regresar para cobrar la recompensa.

LA TIERRA DE UMA

Los vastos parajes de «Darkstone» se dividen en cuatro regiones principales: Ormar, Ardyl, Serkesh y Marghor. Cada una de ellas se genera de forma aleatoria, incluido las



Cuando se acumula experiencia, los protagonistas suben de nivel. Esto permite asignar puntos a los atributos principales.

mazmorras y las misiones que tienen lugar. Puesto que el objetivo del juego es encontrar los 7 fragmentos del Orbe del Tiempo, para completar la tarea hay que realizar 7 misiones. Al final de cada una de ellas, se encuentra el preciado trozo de cristal. Una vez superadas, se debe recorrer otra mazmorra con tres niveles para derrotar al malévolo Draak. Cada una de las búsquedas está formada por una zona exterior, donde es posible recabar pistas o descubrir las subtareas a realizar, y un subterráneo o edificio interior. Cada mazmorra dispone de cuatro niveles. En todos ellos abundan los más variados monstruos –casi 100 diferentes–, así como objetos indispensables para poder completar la misión.

Por suerte, los mapas de cada nivel se generan automáticamente. También quedan marcados los lugares y objetos más importantes. Con un simple "click" del ratón, es posible regresar a estos lugares destacados, evitando las largas –y aburridas– caminatas de búsqueda, tan comunes en los juegos de rol. Todo es poco para aumentar la diversión y ofrecer un estilo de juego ágil y atractivo.

LOS SIETE CRISTALES DEL ORBE

Desde el sendero que parte de la aldea, se accede a las cuatro regiones de Uma. En ellas se realizan las 7 búsquedas principales, elegidas al azar entre las mencionadas 21 mazmorras. Esto significa que cada fragmento de cristal dispone de tres búsquedas alternativas. En cada una de las regiones se consiguen dos cristales, excepto en la última, donde sólo hay uno pero, a cambio, también hay que combatir al hechicero Draak.

A continuación se citan los pasos necesarios para completar todas las misiones, agrupadas según la región donde tienen lugar. No debe olvidarse que algunas no aparecerán hasta que se jueguen varias partidas, y otras son propuestas por personajes localizados en distintos lugares de una misma región, en función de la mencionada aleatoriedad. Igualmente, las entradas a las mazmorras, los enemigos, y los objetos contenidos, varían con cada partida.

Con la ayuda de innumerables criaturas, Draak está dispuesto a encontrar los Siete Cristales y arrasar de forma definitiva la Tierra de Uma

ARDYL

• EL CUERNO DE LA ABUNDANCIA

Esta búsqueda se inicia con la localización de un pequeño poblado cuyos habitantes se están muriendo de hambre, desde que el odioso mago Zoram les robó el Cuerno de la Abundancia. Uno de los vecinos más valientes, Riken, partió tiempo atrás en busca del mencionado artefacto, pero nadie ha vuelto a saber de él, y todos lo dan por muerto. Semejante afrenta no puede pasar inadvertida a los ojos de un héroe, así que se impone la inmediata recuperación del Cuerno, y su devolución a los dueños legítimos.

En primer lugar, hay que localizar la entrada del primer nivel de la mazmorra, situada en un agujero en el suelo, accesible a través de una escalera de madera que se pierde en las profundidades de la tierra. Tras explorar los primeros pasadizos, escudriñar algunos cofres y barriles, y abatir a los primeros enemigos –algunas ratas y murciélagos bastante molestos–, hará acto de presencia el espíritu del malogrado Riken. Fiel a la filosofía aleatoria del juego, este personaje clave puede aparecer cerca de la entrada del primer nivel, o en un punto más interior de la mazmorra.

Tan sólo hay que consultar el mapa automático y registrar todas las cavernas, hasta encontrarlo.

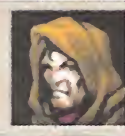
Riken ha perecido en el intento por recuperar el Cuerno, y su espíritu vaga, errante, por los corredizos donde ha encontrado la muerte. Su venganza, sin embargo, está cerca, pues gracias a su alma atormentada los aventureros descubrirán que, para recuperar el Cuerno –y el cristal asociado a la misión–, deberán enfrentarse a dos enemigos terribles: el gólem de hielo y el gólem de fuego.

Tras derrotar a estos dos monstruos, se obtienen las correspondientes esferas de hielo

•ASESINO

En un mundo corrupto, los asesinos son tan comunes como los mercaderes o los mendigos. Estos hombres despiadados saben moverse en la oscuridad, y aunque no matan por placer, pues casi siempre se dedican a robar a los incautos viajeros, no dudan en utilizar sus dagas cuando la ocasión lo requiere. Son expertos en el combate a larga distancia. Es el mejor héroe para emplear proyectiles a media distancia, como las dagas, shurikens y, sobre todo, el arco y las flechas. Se les da muy bien disparar a través de agujeros en los muros, ventanas o rejas, a salvo de los zarpazos de los irritados monstruos. Por tanto, el atributo a mejorar en primer lugar es la Destreza, aunque el aumento de la Vitalidad también es crucial para sobrevivir a ataques múltiples. El Asesino es muy rápido: puede esquivar fácilmente los disparos enemigos, o huir sin ser perseguido cuando la ocasión lo requiere. La Magia también puede evitar más de un apuro. Algunos encantamientos imprescindibles son: Curación, Puerta Mágica, Antídoto y Reflejo.

Nivel 1
Edad 20
Exp 0
Oro 0



Fuerza 15-15
Magia 10-10
Destreza 20-20
Vitalidad 10-10
Vida 30-30
Maná 30-30

•LADRÓN (LADRONA)

El Gremio de Ladrones de Serkesh está formado únicamente por mujeres. Se han especializado en robar en las mansiones de los ricos, pero también dominan el arte del lanzamiento de proyectiles y la colocación de trampas. Los trucos y consejos del Asesino, pueden aplicarse a la Ladrona.

Nivel 1
Edad 20
Exp 0
Oro 0

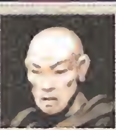


Fuerza 15-15
Magia 10-10
Destreza 20-20
Vitalidad 10-10
Vida 30-30
Maná 30-30

•MONJE

Se trata del personaje más equilibrado, pues puede utilizar lo mejor de todas las clases. Es muy importante explotar tanto las habilidades mágicas como físicas de estos individuos. Poseen casi las mismas habilidades mágicas que los Magos, pero soportan mucho más daño. En los primeros niveles, conviene potenciar sus atributos Magia y Vitalidad, para continuar con el resto cuando estos ya estén completos. Los hechizos de ataque, como Bomba Mágica, son devastadores en manos de este personaje.

Nivel 1
Edad 20
Exp 0
Oro 0



Fuerza 10-10
Magia 15-15
Destreza 5-5
Vitalidad 20-20
Vida 40-40
Maná 35-35

•SACERDOTISA

Al igual que los monjes, las sacerdotisas han sido entrenadas en todas las artes, mágicas y terrenales. Disponen de una aptitud exclusiva que el Monje no puede adquirir: el Exorcismo. Sirve para eliminar una maldición de un personaje amigo. Esto ahorrará numerosas visitas a la aldea. La sacerdotisa acepta los mismos trucos de asignación de puntos de control de la magia o las armas que el Monje.

Nivel 1
Edad 20
Exp 0
Oro 0

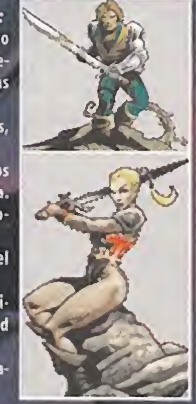


Fuerza 10-10
Magia 15-15
Destreza 5-5
Vitalidad 20-20
Vida 40-40
Maná 35-35

LAS HABILIDADES

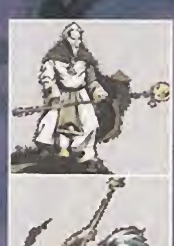
Cada tipo de héroe puede utilizar unas aptitudes exclusivas, potenciadas a lo largo del juego. Ellas marcan las diferencias entre todos los protagonistas.

•GUERRERO/AMAZONA:



• *Orientación:* Muestra el mapa completo de los niveles exteriores durante unos segundos. Ideal para encontrar las entradas de las mazmorras o los templos.
• *Reparar:* Arregla las armas desgastadas, pero reduce su vida útil.
• *Forestal:* Permite obtener comida en los bosques y lagos, mediante la caza y pesca.
• *Concentración:* Aumenta el daño provocado por los ataques con armas.
• *Aprendizaje:* Permite aumentar de nivel rápidamente.
• *Maestro de Armas:* Incrementa la velocidad de ataque y aumenta la probabilidad de que éste tenga éxito.
• *Comerciar:* Permite obtener precios razonables cuando se compran o venden objetos.

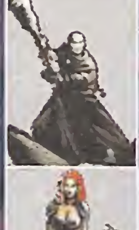
•MAGO/HECHICERA:



• *Aprendizaje:* Aumenta la experiencia.
• *Lenguaje:* Desvela las conversaciones de otros personajes en el modo multijugador.
• *Concentración:* Aumenta la fuerza y la destreza de forma temporal.
• *Comunión:* Sirve para recuperar el maná.
• *Recarga:* Permite mantener los objetos mágicos al máximo de su capacidad.
• *Descubrimiento o Detección:* Detecta los objetos mágicos en el suelo o en el mapa.
• *Identificación:* Reconoce la composición de objetos extraños.
• *Licantropía (Sólo Hechicera):* El personaje se convierte en lobo. Los puntos de maná y los de magia se convierten en fuerza bruta.
• *Meditación:* Aumenta momentáneamente los puntos de maná. Ideal para invocar hechizos poderosos.



•MONJE/SACERDOTISA





• *Comunión:* Sirve para poder recuperar el maná de forma rápida.
• *Maestro de Armas:* Incrementa la velocidad de ataque y aumenta la probabilidad de que éste tenga éxito.
• *Medicina:* Permite curar a los compañeros heridos. No es muy útil en los combates, pues exige situarse al lado del receptor, lo que obliga a detener el ataque y ser el blanco de la ira enemiga.
• *Percepción:* Habilidad que detecta trampas.
• *Exorcismo (Sólo Sacerdotisa):* Elimina la maldición de un arma u objeto de un héroe amigo.
• *Oración:* Aumenta la armadura durante unos segundos o minutos, dependiendo del nivel del monje/sacerdotisa..
• *Aprendizaje:* Permite poder aumentar de nivel rápidamente.

•ASESINO/LADRONA:



• *Percepción:* Habilidad que detecta trampas, tanto en el propio escenario del juego como en el mapa.
• *Silencio:* Los enemigos no detectan la presencia del personaje que utiliza dicha habilidad.
• *Identificación:* Descubre la composición de todos los objetos desconocidos.
• *Aprendizaje:* Permite aumentar la experiencia.
• *Desarmar:* Habilidad que desactiva ciertos tipos de trampas, especialmente las que se ocultan en los cofres y las botellas.
• *Robar:* Los objetos más valiosos están en posesión de los monstruos más poderosos, y sólo pueden ser robados por un ladrón experimentado.
• *Comerciar:* Permite obtener precios más razonables cuando se compran o venden objetos.



¡Cuidado! Los druidas son más peligrosos de lo que parecen. En pocos segundos, se abalanzarán sobre el héroe con furia ciega...



Los hechizos mágicos son indispensables para eliminar a las hordas contrarias sin sufrir daños.

y fuego. Los héroes deben entregar estas esferas a Riken, que les mostrará el camino hacia la guarida del brujo Zoram. Riken entregará la Capa de las Nubes, una vestimenta capaz de atravesar los muros que rodean los aposentos de Zoram para enfrentarse directamente con el hechicero. Al tratarse de una de las primeras búsquedas, Zoram no es un enemigo demasiado difícil de abatir, y bastan unos cuentos mandobles o hechizos mágicos, así como algunas pociones de salud –por si las moscas–, para derrotarlo. Sobre un pedestal, en el centro de la sala, se encuentra el Cuerno de la Abundancia.

Tras explorar los primeros pasadizos, escudriñar algunos cofres y barriles, y abatir a los primeros enemigos, hará acto de presencia el espíritu del malogrado Riken

Ya sólo hace falta devolver el artefacto al alcalde de la villa mancillada. Al abandonar el lugar, Riken vuelve a materializarse y, en cumplimiento de su promesa, entrega a los héroes el trozo de cristal correspondiente.

***SECRETO:** Antes de entregar el Cuerno, debe aprovecharse para obtener comida gratuita. Con cada pulsación del botón derecho del ratón sobre el artefacto, se obtiene un muslo de pollo. Esta carne se puede guardar en cualquier lugar de la villa principal, y retornar en su busca cuando sea necesario.*

• EL ANTICUARIO EGOÍSTA

En las primeras horas de juego, Drakus, el anticuario, puede hacer acto de presencia. Si esto ocurre, entonces se activa la búsqueda de la Cruz del Sol, llamada así porque el mencionado comerciante requiere la ayuda de los héroes para recuperar este objeto. A cambio, pagará una suculenta recompensa.

Ya sólo queda localizar la entrada de la correspondiente mazmorra, gracias a las pistas de Drakus, o a la simple búsqueda –recordemos que su localización cambia con cada partida– para emprender la difícil misión.

Tras las primeras exploraciones, los héroes encontrarán un cadáver bastante llamativo. Al registrarlo, aparecerá una importante nota. En ella se dice que en algún lugar del monasterio existe un pasadizo secreto. El monasterio se encuentra al otro lado de las grandes puertas, pero no pueden cruzarse porque los viajeros no son discípulos de Kaliba. Se impone, por tanto, la búsqueda de alguna ayuda para introducirse en su interior. El alma caritativa que se ofrecerá a ello tiene un nombre: Gondoor.

Este personaje dará una pista: una útil llave se encuentra en la sala contigua. Tan sólo hay que eliminar a sus custodios para hacerse con ella. Se puede emplear en una puerta cercana que abre la celda de un desafortunado prisionero, atado a un potro de tortura. Gondoor aconseja acabar con su vida, pero la decisión más sabia consiste en matar a los enemigos que vigilan al prisionero y perdonar la vida al pobre hombre. A cambio, recibiremos una nueva llave, cerca de la máquina de tortura.

En la siguiente estancia, el contradictorio Gondoor vuelve a cruzarse en nuestro camino, esta vez, al lado de tres pedestales. Sólo se puede recoger un objeto de uno de ellos, por lo que hay que elegir sabiamente, en función de las necesidades. Como premio por la superación de la prueba, recibiremos un medallón, que puede emplearse para entrar en el monasterio. En su interior se encuentra, a plena vista, la ansiada Cruz del Sol. ¿Demasiado fácil? En efecto, se trata de una trampa. No hay que acercarse, sino reparar en la nota del principio del nivel, donde se cita la existencia de un pasadizo secreto. Se puede acceder a él accionando una antorcha apagada o una palanca.

El pasadizo conduce a una sala tenebrosa donde hay que combatir con un esqueleto armado hasta los dientes. Tras vencerle, ya es posible recoger el artefacto, que debe entregarse a Drakus. Para sorpresa del grupo de héroes, Drakus se niega a pagar la recompensa. La discusión termina con una pelea con el propio anticuario. El premio es el deseado trozo de cristal.

• BELLEZA ROBADA

Esta misión es, junto con las dos anteriores, una de las posibles candidatas a ocurrir en primer lugar, por lo que no es demasiado complicada.

Todo comienza cuando los héroes arriban a un poblado cuyas mujeres han sido convertidas en estatuas de piedra. La culpable del desaguisado es una bruja llamada Mika, celosa de la belleza de las mozas del lugar. Su cabaña se encuentra cerca del poblado; por suerte, se trata de una bruja más o menos pacífica. Mika confirmará a los héroes que no romperá el hechizo hasta que encuentren la forma de devolverle su belleza. Con este objetivo en mente, hay que localizar la entrada de la mazmorra. En su interior, no demasiado escondido, se encuentra el Espejo de la Verdad. Este espejo tiene la facultad de mostrar, a todo aquel que se refleja en él, su verdadera apariencia. Muy útil, teniendo en cuenta que la belleza es siempre relativa.

En el interior de la mazmorra también vaga, algo perdido, el bueno de Elas. Se cree tan viejo y feo que busca, desesperado, la fuente de la juventud. Lo que él no sabe es que la fuente se secó hace mucho tiempo. Sin embargo, la razón por la que se ve así, es porque ha estado utilizando el Espejo de la Mentira. Todo está muy claro: tan sólo



Las entradas a las mazmorras están en los lugares más variopintos, generados de forma aleatoria: cavernas, templos, pozos... Aquí hay un agujero en el suelo al que se desciende por medio de una escalera.



La mayoría de los personajes importantes nos podrán encargar misiones que requerirán encontrar un objeto, o matar a un monstruo. La recompensa será suculenta.

hay que mostrarle el Espejo de la Verdad para descubrir su verdadera apariencia. Agradecido, entregará a los héroes el Espejo de la Mentira. Puesto que la bruja es vieja y fea, el mencionado espejo cumplirá su trabajo a la perfección, mostrándola como una joven hermosa y adorable. A cambio de esta estratagema, la bruja romperá el hechizo y las mujeres volverán a su estado natural. ¿El premio? Un nuevo trozo de cristal. Ya falta menos...

• EL UNICORNIO ATRAPADO

En su deambular por la inhóspita región de Ardyl, los héroes pueden encontrarse con un unicornio atrapado en un rincón apartado. El hada que lo vigila les dirá que un malvado hechicero lo ha capturado. El ente mágico se ofrece a acompañar al grupo para encontrar la llave del candado que podrá liberar a su compañero.
La mazmorra generada en esta búsqueda, está sembrada de puertas que se abren por medio de una palanca. En la mayoría de las ocasiones, se encuentra fuera del alcance de los héroes. Aquí es donde juega su papel la simpática hada: ella se ofrecerá voluntaria para escurrirse entre los barrotes y activar las mencionadas palancas. Así llegarán hasta la sala del tesoro y la guarida del mago. El hechicero encerrará al hada en una jaula. Sólo después de un encarnizado combate, podremos liberarla y obtener la llave del unicornio, que el hada arrebató al mago antes de ser hecha prisionera. La recompensa por tan noble acto, sin duda, merece la pena...

• ¡SERPIENTES!

En el interior de uno de los numerosos bosques, puede que se revele un bello lago, en cuya orilla reposa un misterioso tambor con forma de pedestal. Si un héroe lo activa, se materializa un hada que toca una bella melodía. Esta balada se conoce con el nombre de la Canción de las Serpientes. Para tocarla correctamente, hay que utilizar unos juncos.
Las mencionadas cañas se encuentran en la inevitable mazmorra. Dentro de los cuatro niveles que la componen, hay que encontrar cinco tubos de diferente tamaño. Después se debe buscar la estancia donde reposan cinco rostros, para colocar los juncos, de menor a mayor, en las bocas, comenzando por la de más a la izquierda. De esta manera, la melodía amansará a las serpientes y no atacarán al grupo cuando crucen el puente. Ya sólo hay que bajar el mismo y matar a las culebras. Esta operación debe llevarse a cabo rápidamente, pues el efecto de la canción sólo dura unos segundos. Cuando todos los reptiles hayan sido derrotados, los héroes obtendrán una de las Lágrimas que forman el Orbe.
También es posible derrotar a las serpientes sin utilizar el truco de la melodía, pero es mucho más complicado.

• PROBLEMAS FAMILIARES

En una pequeña explanada, una familia ha acampado. Genna, uno de sus miembros, está muy enferma, pero nadie parece conocer la causa. Tras charlar con todos los personajes y explorar el campamento, los héroes encontrarán un baúl en el que hay una carta del hechicero Ger. Así se descubre que Gutrick ha envenenado a su mujer para quedarse con su herencia. No obstante, avergonzado, se ofrece a acompañar al grupo para encontrar el antídoto.
La casa del hechicero no está lejos, pero Ger no dispone del contraveneno. Para prepararlo, es necesario llenar una copa con agua de la Fuente de la Luz. El receptáculo nos lo entrega Ger, para poder entrar en la mazmorra. Allí dentro, tras la correspondiente aniquilación de unos cuantos monstruos, enviados por Draak, existe una estancia donde se alzan cuatro pedestales. Cada uno de ellos guarda un misterioso prisma. Hay que coger los cuatro, para dirigirse a la Fuente de la Luz. Esta fuente suele localizarse en el segundo nivel de la mazmorra, aunque es un proceso aleatorio.
En la fuente, una luz púrpura brilla cerca de varios pedestales vacíos. El truco consiste en colocar los prismas dentro de los pedestales, de tal forma que la luz se refleje en el pedestal especial que hay en el centro: el corazón de la fuente. Una vez conseguido esto, basta con colocar la copa para recoger un poco de agua. Ya sólo hay que dar de beber el preciado líquido a Genna, para que recupere la salud. Ella entregará a los héroes la herencia de su abuelo, transmitida de padres a hijos durante generaciones: ¡un trozo de cristal del Orbe! Sin duda, el más lejano antepasado de Genna era uno de los druidas que custodiaron el Orbe del Tiempo, hace más de mil años.

MARGHOR

• EL NIDO DE AVISPAS

Esta misión comienza en una aldea cuyos habitantes sienten un miedo irracional por un misterioso pozo erigido en medio del pueblo. Muchos vecinos han desaparecido, y el pozo se ha secado de forma súbita. Desde el interior del mismo parte el pasadizo que lleva a la entrada de las mazmorras y, obviamente, hay que descender por el agujero para descubrir el Mal que atormenta a los temerosos vecinos.
Los héroes pronto descubrirán el origen de las desgracias: en el interior del pozo habitan miles de avispas gigantes que aterrorizan a la población, aunque otras crónicas advierten que estas avispas también pueden convertirse en arañas.

Gutrick ha envenenado a su mujer para quedarse con su herencia. No obstante, avergonzado de sus actos, se ofrece a acompañar al grupo para encontrar el antídoto

LOS HECHIZOS

Aunque los magos son los personajes más preparados para utilizar la Magia, cualquier otro aventurero puede aumentar esta habilidad al asignar puntos de experiencia, y utilizar así los más poderosos encantamientos.
La mayor parte se compran o encuentran a lo largo de la aventura, y no muestran su utilidad hasta que no se experimentan. Para solventar este pequeño inconveniente, a continuación se cita la lista completa de encantamientos. De esta manera, cualquier jugador puede buscar o comprar aquellos que se ajustan a sus necesidades.
Los hechizos se agrupan en cuatro círculos de Poder. Cada Círculo exige un determinado número de puntos de magia para aprenderlos. En las siguientes líneas veremos cuáles son todas las posibles opciones.

• PRIMER CÍRCULO

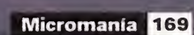
Se requieren cinco puntos de magia como mínimo.
- *Antídoto:* Elimina el efecto de los distintos venenos.
- *Enloquecer:* Incrementa temporalmente ciertos atributos y habilidades, como la velocidad de ataque, los puntos de vida o la armadura.
- *Misil Mágico:* Lanza proyectiles de magia pura.
- *Reflejo:* Devuelve cualquier hechizo o arma arrojadiza utilizado por el atacante.
- *Resurrección:* Revive un personaje que ha sido eliminado.
- *Curación:* Aumenta los puntos de vida.
- *Luz:* Crea una esfera luminosa alrededor del mago. Muy útil en mazmorras oscuras, tanto para descubrir a los monstruos, como para encontrar objetos pequeños.
- *Puerta Mágica:* Crea un portal mágico que permite volver a la aldea y regresar al lugar donde ha sido invocado, de forma instantánea.

• SEGUNDO CÍRCULO

Se requieren 55 puntos de magia.
- *Detectar:* Ayuda a localizar objetos mágicos, pues quedan marcados en color azul sobre el mapa de viaje y en la propia pantalla.
- *Invisibilidad:* Los enemigos no pueden ver al invocador, pero pueden oír sus pasos o sospechar de sus huellas, sobre todo si se ha pisado un charco de sangre.
- *Comida:* Crea comida, necesaria para subsistir.
- *Bomba Mágica:* Se coloca en el suelo, y se activa cuando cualquier ser la pisa. Muy útil para preparar trampas.
- *Chispa:* Lanza esquirlas de fuego al enemigo.
- *Prisa:* Aumenta la velocidad de desplazamiento. También mejora la potencia de algunos ataques basados sobre todo en el movimiento.
- *Visión nocturna:* Acrecienta la visión en la oscuridad, e identifica a todos los enemigos como puntos rojos en el mapa, aunque no estén a la vista.
- *Telequinesia:* Permite empujar palancas, recoger objetos y abrir puertas o cofres a distancia.

• TERCER CÍRCULO:

Requieren un mínimo de 105 puntos de magia para poder ser lanzados.
- *Absorción:* Elimina puntos de vida del enemigo y se los añade al héroe. No afecta a los no-muertos.
- *Miedo:* Causa pánico entre las criaturas contrarias. Si no son demasiado fuertes, saldrán huyendo.
- *Piedra:* Convierte a cualquier enemigo en una estatua. Puede servir para blo- ►



quear puertas y detener el avance enemigo.
• *Teletransporte:* Permite desplazar al protagonista a cualquier lugar, de forma instantánea.
• *Tormenta:* Empuja violentamente a cualquier enemigo cercano. Sólo es útil en estancias pequeñas, pues el rebote contra las paredes puede ser mortal.
• *Bola de Fuego:* El invocador comienza a emitir unas terribles esferas ígneas que arrasan con todo lo que encuentran a su paso.
• *Olvido:* Consigue que las criaturas contrarias se olviden de utilizar sus hechizos.
• *Muro de Fuego:* Crea un muro calórico en el lugar indicado. Puede utilizarse como un método de defensa o un demoledor ataque, si se acorrala al enemigo.

El campo de entrenamiento es el lugar ideal para adquirir experiencia y aumentar el nivel de los personajes, especialmente al principio del juego

• CUARTO CÍRCULO

Sólo los magos más avezados podrán alcanzar los 155 puntos de magia requeridos para emplear estos encantamientos.
• *Mutación:* Convierte a la sorprendida víctima en una gallina.
• *Confusión:* Los enemigos atacan a sus propios compañeros.
• *Cúpula de la Muerte:* Crea una esfera verdosa alrededor del héroe que produce daño a todo aquel que penetra en su interior.
• *Lanzallamas:* Hay pocas cosas más gratificantes que "freír" con un chorro de fuego a una criatura del Infierno.
• *Nube de veneno:* Una nube venenosa de color verde recorre los alrededores y fulmina a todo aquel que respire su carga mortal.
• *Lentitud:* Reduce la velocidad del enemigo.
• *Trueno:* Lanza rayos a una velocidad inusitada.
• *Invocación:* Convoca a un gólem que ataca al contrario. Este monstruo tiene la misma vida que el atributo de Magia del invocador.

0[2] SOLO



No hay nada más acogedor que una hoguera en mitad de la noche. Éste será el comienzo de una extraña misión relacionada con una herencia.



La tarea para recuperar el cristal no es sencilla: hay que destruir todos los nidos y las larvas repartidas por los distintos niveles. Puesto que estos animales atacan en grupo y su picadura es muy peligrosa, no es posible evitar los daños. Habrá que regresar a la aldea principal varias veces, dependiendo de la destreza y experiencia de los héroes, para curar las heridas y comprar las pociones y elixires necesarios.

SECRETO: En algunas ocasiones, bien en anteriores búsquedas, o en esta misma mazmorra, se revela el Escudo del Miedo, en posesión, normalmente, de un esqueleto. Es muy útil para ahuyentar a algunas avispas y facilitar la destrucción de las huevas.

Eventualmente, en una de las estancias de la mazmorra, se esconden un grupo de hidalgos que han huido de una avispa gigante, atrincherada en lo más profundo de la caverna. El destino de los héroes, como cabe esperar, será el de enfrentarse a este engendro de Draak. Tras explorar los niveles que componen el nido de las avispas, tarde o temprano deberá aparecer un sujeto llamado Rosso. Es indispensable para completar la búsqueda, pues sólo él conoce el paradero de la Espada de Elwon. Sin dudarlo, nos la entregará, y así podremos acabar de una vez por todas con la pesadilla alada. En el último nivel de la mazmorra se encuentra un pasillo protegido por una especie de telaraña viscosa. Se puede atravesar con ayuda de la mencionada espada para entrar en la guarida del insecto gigante. El vencedor del enfrentamiento obtendrá un fragmento del Orbe.

• EL BEBÉ DESAPARECIDO

En esta ocasión, una aldea ha sido completamente calcinada por las llamaradas de un temible dragón. Lucy es el único habitante que permanece con vida, y ha sido testigo del robo de su propio hijo, por parte de una banda de hombres-lagarto. Su marido, Josh, ha salido en busca de su hijo, pero aún no ha regresado. Una madre en apuros, un niño en peligro, un padre desesperado... Sin duda, una tarea irresistible para unos héroes que se precien de serlo.

En algún lugar cercano se encuentra la mazmorra asociada a esta búsqueda, rodeada de agua. Puede ser necesario cortar un árbol para poder crear un puente que lleve hasta la entrada. También, cerca de allí, yace malherido el padre de la criatura secuestrada, Josh. Hay que entregarle una poción de salud para que nos obsequie con un hechizo de invisibilidad.

En lo más profundo de la mazmorra, una altar maligno, rodeado de monjes, guarda al pobre niño, a punto de ser sacrificado. Se debe derrotar a una horda de hombres-lagarto para liberarlo. También es posible recuperarlo sin ser visto, con ayuda del hechizo de invisibilidad, pero es mucho más complicado. Tras devolverlo a la madre, la recompensa obtenida será... Pero no hace falta decirlo, ¿verdad?

• EL MONJE

Si, durante la exploración de esta región, un monje ciego se cruza en el camino de los viajeros, entonces es porque quiere proponerles la búsqueda del Ojo de Ra, un artefacto mágico que curará su ceguera.

Se trata de una misión complicada, a la que hay que ir muy bien preparado, con los puntos de Vida y Maná al máximo, y una buena provisión de pociones y hechizos, según las habilidades de los héroes.

Para superar esta mazmorra, es necesario encontrar seis ojos menores, esparcidos por los cuatro niveles. Dichos ojos deben insertarse en tres estatuas. Para poder cogerlas, hay que colocar los ojos en la escultura correcta. Cada globo ocular encaja en la estatua del mismo color.

Tras completar este acertijo, debemos buscar una sala con un reloj. En las paredes del habitáculo, hay tablillas que ofrecen pistas sobre el lugar adecuado donde se deben colocar las estatuas. Si se numeran las muescas del reloj solar de la misma manera que en un reloj convencional, se debe ubicar la estatua de bronce en las tres, la de plata en las diez, y la de oro en las siete. Si se realiza correctamente, se abrirá una portezuela que guarda el Ojo de Ra.



En las partidas multijugador, se generan grupos de héroes realmente impresionantes.

Al entregárselo al monje, éste nos regalará... No, no se trata del cristal del Orbe, sino de una especie de lupa. El religioso, pese a recuperar la vista, ha perdido su fe.

Cerca de allí, Gar se dedica a su pasatiempo favorito: la pesca. Se puede comprar algunos peces y entregárselos al carpintero Rhino, que se ofrecerá para arreglar cualquier cosa que esté a su alcance. Tan sólo hay que guiarle hasta el puente roto para arreglarlo. Al otro lado, reposa una isla con un valioso cofre. En uno de los carteles puede leerse que el lugar está rodeado de bombas mágicas. Otro texto cercano está escrito en letras diminutas, imposibles de descifrar. Es el momento de usar la lupa y descubrir los pasos necesarios para sortear el campo minado. En la mayoría de las ocasiones, hay que situarse mirando al cofre, y moverse hacia la izquierda. Después es necesario girar hacia arriba, detrás del baúl. En su interior reposa una biblia.

Los creyentes más cercanos se encuentran en el Templo de Eras, por lo que los héroes deben dirigirse hacia allí. En la entrada del templo hay tres bandejas con comida estropeada en una de ellas. Si se coloca comida en las otras dos, se materializará la imagen del propio Eras. Escribirá una revelación en la biblia y nos pedirá que encontremos a algún creyente. Esta misión celestial se consigue entregando la mencionada biblia al monje. Eras obtendrá su seguidor, y los héroes recibirán, a cambio, una Lágrima de Kaliba.

Completar la aventura con un grupo formado por dos héroes es mucho más divertido e implica, en principio, un desafío mayor, aunque también es más fácil...

• EL MUNDO DE LAS SOMBRAS

Cerca del bosque de Marghor se erige la casa de Horgan. Este personaje quiere recuperar, a cualquier precio, el Cristal de la Vida que posee Korgun, un viejo orco. No se trata de una misión muy compleja para unos campeones bien preparados, pues tan sólo hay que buscar el campamento orco y eliminar a Korgun y su banda.

Horgan revelará al grupo la existencia de la misteriosa Puerta de la Soledad. Pese al nombre, sólo puede ser abierta por dos personas. Una de ellas debe situarse en la plataforma del teletransporte, y la otra tiene que atravesar la puerta vistiendo un amuleto sagrado, en poder del propio Horgan.

SECRETO: Si el juego se está llevando a cabo con un único personaje, nada impide abrir la puerta utilizando un solo héroe. Para ello basta con colocar un objeto pesado, por ejemplo, un arma, en la plataforma.

Horgan también sabe que los Campeones del Mundo de la Sombra custodian uno de los cristales del Orbe. Estos experimentados guerreros no temen a nadie, y defenderán con su vida el artefacto sagrado. Para recuperarlo, hay que adentrarse en los subterráneos y aniquilar a los campeones. Aparecen aleatoriamente en los distintos niveles de la mazmorra. Los dos primeros, Gartol y Digmar, son bastante fáciles de abatir, y además, al morir, liberan sendas espadas.

Estas armas deben introducirse en dos pequeñas calaveras que rodean una más grande, en una estancia cercana. Cuando esto ocurra, aparecerá el tercer campeón, por lo que hay que estar preparado para el ataque sorpresa –que, después de leer este párrafo, ha dejado de serlo...–. El premio espera en un pedestal cercano a la gran calavera.

• ¿EXCALIBUR?

En una de las mazmorras de la región, es posible encontrar un prisionero que entrega a los héroes un símbolo celestial. Cerca de la superficie, existe una formación de rocas con el mencionado símbolo tallado. Tan sólo hay que usar el objeto en las piedras, para que se abra un pasaje. En un claro cercano, descansa la Espada Celestial –vulgar copia de Excalibur-, insertada en una roca. Al contrario que la leyenda artúrica, en este caso, es muy fácil de extraer. Con la espada bien guardada, la aventura continúa en las mazmorras. Es nuestro deber localizar seis huevos de una nueva especie de lagarto. Por suerte, se encuentran todos juntos. La Espada Celestial es el único arma que puede romper los hue-

EL INVENTARIO

¿Qué sería de un JDR sin innumerables objetos a utilizar? Se trata, sin duda, de un elemento clave, y en «Darkstone» no es una excepción. De hecho, la enorme montaña de objetos que pueblan el juego puede convertirse en un problema en las misiones más avanzadas, cuando el inventario esté lleno y el héroe no sepa qué hacer con tanta "chatarra".

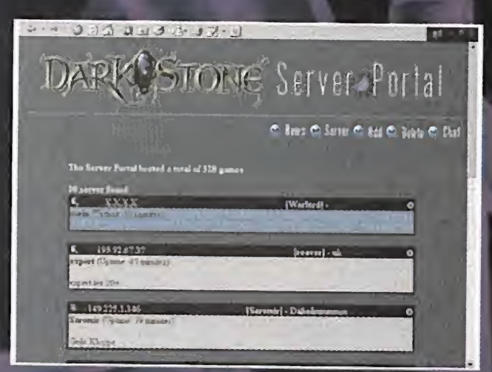
Tarde o temprano, llegará el fatídico momento en el que habrá que elegir cual de todos los valiosos objetos hay que desechar para continuar avanzando. Aunque parezca una perogrullada, para completar el juego es indispensable... ¡que el o los héroes sigan vivos! Por lo tanto, se debe conservar, a toda costa, los alimentos y las pociones de curación recopilados a lo largo del juego. También es importante disponer de un arma de reserva, por si el actual se rompe en pleno combate, o cuando se está lejos de la villa de Uma. Por fortuna, cada arma dispone de un atributo que indica lo que le queda de vida útil, antes de desgastarse por completo.

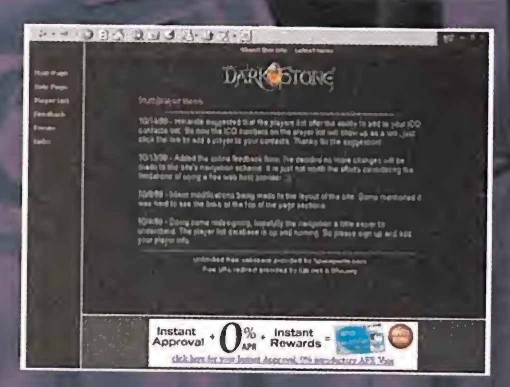
El dinero ocupa un tremendo espacio; es una buena idea entregárselo al banquero, que lo cuidará como es debido, y liberará un aprovechable rincón de la mochila.

Muchos objetos importantes, como los cristales, pueden dejarse libremente tirados en las calles de la ciudad principal, pues nadie los robará. Otra posibilidad radica en aprender los hechizos de curación y antídoto, incluso aunque el personaje controlado sea un guerrero. Esto evita el tener que cargar con las pociones de curación y los correspondientes frascos antiveneno, recuperándose un valioso espacio.



EL MODO MULTIJUGADOR





En la mejor tradición de «Diablo» y derivados, «DarkStone» permite realizar la búsqueda de las Siete Lágrimas del Orbe del Tiempo en compañía de otros jugadores humanos. El desarrollo y resolución de los enigmas son similares al modo un jugador, pero los héroes pueden ser controlados por personas situadas a miles de kilómetros unas de otras. El programa acepta una conexión en red, en modo IPX o TCP/IP, a través de Internet. Para jugar con otros compañeros se pueden utilizar los héroes del modo un jugador, lo que implica que hay que acabarse el juego varias veces para tener un avatar decente con el que presumir.

Puesto que Delphine no dispone de servidores propios para albergar las partidas multijugador, es necesario localizar servidores particulares. Existen varias páginas web que albergan listas de servidores y jugadores en activo. Dos de las más completas se encuentran en las siguientes direcciones:
http://www.aldervista.de/darkstone//index2.php3?krass=news&lang=en
http://darkstonemp.cjb.net/



Nuestra sacerdotisa está a punto de darse un buen baño. Aunque el agua está muy fría, siempre es mejor que el picotazo de un insecto.



Una malvada bruja ha convertido en estatuas a todas las mujeres de la aldea. Una original manera de buscar novio...

vos. Una vez aniquilados, los héroes deben regresar por donde han venido para mantener una reveladora charla con Shadire. Agradecido por la eliminación de los monstruos, nos entregará una Daga Celestial.

¿Siguiente destino? Una nueva estancia subterránea donde se refugia una cabeza de serpiente rodeada por dos pedestales. Para recoger el cristal, hay que situar la daga en uno de ellos.

• ARAÑAS VENENOSAS

Esta búsqueda es una de las más largas y variadas. Existen varias subtareas, y no todas son necesarias para completar la mazmorra. En cualquier caso, a continuación se citan las acciones completas para cubrir todos los objetivos.

El desencadenante de la misión es la aparición, en la superficie, de Eraldus, cuya mujer, Angelique, ha sido secuestrada por una araña gigante. Eraldus acepta entregar la llave del cofre del tesoro de la mazmorra, a cambio de que el grupo libere a su esposa, pues él tiene miedo de las tarántulas.

La celda donde se encuentra Angelique se localiza en el primer nivel. Sin embargo, es necesario buscar la llave que la abre. Los niveles dos y tres de la mazmorra, además de numerosos monstruos y trampas, también encierran cuatro frascos de veneno, dos en cada uno de ellos. Otros salas interesantes que habrá que visitar con posterioridad contienen bellos pedestales donde se guardan varias armas y dos medallones pero, de momento, no se pueden coger.

En el nivel cuatro, es decir, el último, se alza un habitáculo con tres pozos de veneno que rodean al cristal del Orbe. El truco está en utilizar tres pociones antiveneno o antídotos, para recuperar el fragmento.

A partir de aquí, es posible abandonar la mazmorra y continuar con el resto de cristales. Sin embargo, es una buena idea cumplir la promesa de liberar a Angelique, entre otras razones, porque pueden obtenerse objetos muy valiosos. Además, nos dará la oportunidad de conocer en persona al mismísimo Draak, origen de todos los males.

Para encontrar al malvado nigromante, se requiere colocar los frascos de veneno en cuatro pozos esparcidos por los niveles. Se parecen a los charcos que rodeaban el cristal, pero no emiten vapores, y se muestran de dos en dos. Una vez hecho esto, se abre la estancia donde se encuentra Draak. De momento, el hechicero se conformará con insultarnos, para desaparecer sin darnos la oportunidad de abatirlo, pues tiene mejores cosas que hacer. Como es un anfitrión bien educado, nos dejará en compañía de una de sus más preciadas mascotas: la araña gigante. Sus picaduras y escupitajos son mortales, pero la lucha merece la pena, pues en los baúles cercanos yacen varios tesoros y la llave de la prisión.

> En un claro cercano, descansa la Espada Celestial –vulgar copia de Excalibur–, insertada en una roca, esperando a nuestros héroes.

Una vez muerta la araña, nada impide recoger los medallones comentados anteriormente, así como una de las tres armas que reposan en los pedestales.

La prisión del lugar está custodiada por pequeñas arañas, no demasiado peligrosas. Hay que empujar una palanca para liberar a Angelique. Si se entrega a la mujer un pergamino de teletransporte, podrá volver con su marido.

De vuelta a la superficie, Eraldus se negará a cumplir lo prometido, pues piensa que hemos tardado demasiado en rescatar a su esposa. La discusión terminará en una pelea, en la que el hombre será ayudado por la propia Angelique, convertida en lobo.

Una vez aniquilados, la llave abre el cofre de los tesoros exteriores de la mazmorra. En su interior hay una poderosa espada y una armadura. El contenido puede variar ligeramente, en función de los héroes utilizados, pero siempre es un buen premio.

ORMAR

• KOLOS, EL FANTASMA

Una de las primeras búsquedas de esta región se inicia cuando, en una de las entradas a algún nivel de las mazmorras, se materializa el espectro de Kolos. No se trata de un espíritu maligno, pues se ofrece a darnos futuros consejos. Sin duda, nos sacarán de más de un apuro. En los primeros niveles, Kolos se plantará en la entrada de algunas estancias y nos informará sobre los peligros contenidos en su interior. Así, es posible encontrar una sala con un libro de hechizos, y una biblioteca donde trabaja el druida Atenus. Kolos nos advertirá sobre la naturaleza engañosa de este personaje.

Atenus confiesa que ha preparado un elixir para devolver un espíritu a su tumba. Se lo entregará a los héroes a cambio de una poción mágica. Tan sólo hay que entregarle una cualquiera –preferentemente, una de salud– para... ¿Obtener el elixir? No; Atenus, tal como nos ha dicho Kolos, es un mentiroso, y en lugar de entregar el elixir convocará a un gólem de fuego. El inevitable intercambio de "saludos" en forma de mandobles y hechizos de ataque, debería terminar con la derrota del druida y su criatura. A cambio, se puede obtener el mencionado elixir.

En lo más profundo del laberinto, el grupo de héroes seguirá encontrado nuevos habitáculos bloqueados por Kolos. En su interior, tras abatir a las criaturas que los custodian, se albergan diferentes tipos de elixires de magia, fuerza, juventud, etc.

La última de las salas vigiladas por el fantasma esconde el cristal. Al recogerlo, Kolos se apropiará de él, pues es un secuaz de Draak.


Este unicornio permanece encadenado a una estaca desde hace varios días. Si no hacemos algo, su especie se extinguirá irremediablemente.


El potro de torturas esconde una valiosa llave, necesaria para explorar los niveles interiores de la mazmorra.

En otro lugar de la mazmorra, reposan tres ataúdes. El del centro suele contener los huesos de Kolos. Si se rocían con el elixir del druida, Kolos recuperará su aspecto físico y se dispondrá a enfrentarse a los héroes. Su derrota aumentará nuestro inventario de Lágrimas de Kaliba.

• EL HARÉN

Una vez más, se trata de liberar a un ser indefenso de su secuestro aunque, en esta ocasión, el escenario está ambientado en las leyendas de las Mil y Una Noches.
El príncipe Ramal y su edecán, Melchoir, buscan desesperadamente algún alma caritativa que rescate a su hermana, la princesa Jasmine. El mago corrompido Kirgard la ha convertido en un miembro más de su bien surtido harén.
El lugar donde están prisioneras las mujeres no se encuentra muy alejado, pero está protegido por misiles mágicos. Tras superarlos, los aventureros descubrirán que la princesa no puede escapar de allí, pues está retenida por un poderoso hechizo controlado por el mago.
Para complicar más las cosas, el príncipe y su ayudante también han sido atacados. En los niveles interiores, yace un malherido Melchoir. Ramal ha sido hecho prisionero pero, por suerte, su ayudante nos entregará la llave de la mina donde se encuentra, indispensable para poder liberarlo.
Tarde o temprano, tras deambular por todos los niveles, la mina hará acto de aparición. En esta ocasión, como casi siempre, el mapa automático será de gran ayuda.
Al liberar al príncipe, después de combatir a los hombres-rata que lo custodian, Ramal entregará una diadema mágica capaz de romper el hechizo que retiene a la princesa. Jasmine, ya libre, regalará a los héroes el Cuerno de Roland, segundos antes de que el propio mago Kirgard descubra que le han robado sus chicas. Obviamente, habrá que derrotarlo en desigual combate para obtener una nota en la que se habla de Roland, el Guerrero Eterno.
A partir de este momento, es posible resolver la misión de dos formas diferentes. En primer lugar, nada impide continuar explorando los niveles inferiores, hasta encontrar a Roland. También existe la posibilidad de invocar directamente al guerrero. Puesto que esta opción facilita ligeramente las cosas, a continuación se cita la forma de conseguirlo.
Lo primero que hay que hacer es regresar al cementerio: allí se alza la tumba de Roland. Al tocar el cuerno, el campeón hará acto de presencia. Es un espectro duro de pelar, pero la victoria será recompensada con un espectacular casco.
Este artefacto debe colocarse en la cabeza de uno de los héroes, dentro de la gran sala donde hay varias estatuas de caballeros, en el cuarto nivel de la mazmorra. Gracias al casco, será posible localizar tres palancas, pues las bombas mágicas esparcidas a lo largo de toda la estancia se revelan a los ojos de los héroes. La correspondiente activación de las palancas, libera el deseado cristal del Orbe. En ese momento, las estatuas cobran vida y atacan al grupo. Se puede esquivar a los caballeros con un hechizo de Puerta Mágica y escapar de allí, aunque su aniquilación garantiza unos cuantos puntos de experiencia.

El alma en pena cometió un horrible crimen en su vida terrenal, y la única forma de redimirlo consiste en entregarle todas las cruces en el orden correcto

• LAS FUENTES DE LA INMORTALIDAD

En su deambular por esta "hermosa" región, los héroes encontrarán la casa de Argansa, donde también reposa el mago Langolin.
El marido de Argansa ha sido secuestrado por los discípulos de Draak. Langolin se ofrece a liberarlo a cambio de un cristal y varias pociones de inmortalidad, pero el precio es demasiado alto: hay que rescatarlo por nuestra cuenta.

SECRETO: Es posible entregar las pociones y el cristal al hechicero, pero entonces desaparecerá y el grupo será atacado por espectros. Sin embargo, no hay que dar por perdida la reliquia, pues volverá a nuestro poder en la batalla contra Langolin, al final del nivel.

La mazmorra asociada a la misión se caracteriza porque, en su interior, reposan tres fuentes de la Inmortalidad que deben ser atacadas a toda costa. A cambio, se obtienen varios elixires de distintos tipos, entre ellos, tres pociones de inmortalidad.
Algo más en el interior, descansa en paz el marido de Argansa. Por desgracia, ha sido asesinado por alguna extraña criatura, pero guarda una nota en la que revela la identidad maligna de Langolin, interesado en recuperar los cristales.
En la sala del fragmento del Orbe, Langolin aparecerá y nos pedirá un cristal. Si los héroes se niegan a entregárselo, se transformará en un espectro y atacará al grupo. Para recoger el cristal de esta mazmorra hay que usar el Cristal de la Sabiduría, uno de los primeros obtenidos en anteriores búsquedas.

• LAS GEMAS DEMONIACAS

Gaetan, uno de los muchos habitantes de la zona, se queja de que Gober, el jefe de una banda de goblins, le ha robado su valioso hacha. Es muy sencillo de recuperar, pues tan sólo hay que seguir el rastro del monstruo y abatirlo. A cambio de devolver el arma a su dueño "más o menos" legítimo, el grupo será obsequiado con el Escudo de los Demonios.
En el interior de la mazmorra, hay un recinto cuyas baldosas están decoradas con unos extraños símbolos. Tras

TRUCOS Y CONSEJOS

NOTA: Los últimos parches del juego corrigen algunos fallos en la Inteligencia Artificial de los enemigos y eliminan algunas "trampas" que se pueden hacer para ganar dinero y obtener buenos precios. Si se instalan, es posible que algunas de las estrategias citadas a continuación no puedan utilizarse.

- **Existe** una forma rápida de obtener oro y otros objetos importantes. Basta con iniciar una nueva partida con dos personajes y mover todo el dinero de un héroe al otro. Después, comenzar otra nueva partida, eliminar al héroe al que hemos "vaciado" los bolsillos, y crear otro nuevo. Repetir la operación las veces que se quiera.

- **Hay muchas formas** de recobrar la salud, sin utilizar los alimentos o las pociones. Basta con descansar durante unos minutos para recuperar puntos de Vida y Maná. Estos dos atributos también se mejoran con ayuda de las fuentes rojas y azules.

- **Una manera rápida** de aumentar de nivel consiste en colocarse al lado de una fuente azul y lanzar un hechizo de Invocación. Ya sólo hay que matar al golem convocado, recuperar el Maná perdido en la fuente, y repetir la operación las veces que se quiera.

- **Mucho cuidado** a la hora de preparar un encantamiento: cuando se crea mediante el libro de hechizos, se consume maná que ya no se puede volver a recuperar, ni siquiera si ese sortilegio se anula. Por tanto, sólo hay que preparar hechizos cuando se sabe con certeza que se van a utilizar, o cuando se dispone de muchas pociones de regeneración mágica, lo cual no suele ser muy habitual.
Si el hechizo proviene de un pergamino, y no del libro de hechizos, al anularlo no se pierde el mencionado papiro.

- **En algunas ocasiones,** resulta imposible regresar automáticamente a un lugar visitado, pese a que la lista de lugares visitados ofrece esta opción. Si esto ocurre, la culpa es de un obstáculo inesperado en la trayectoria, como un pasadizo bloqueado o una puerta que se ha cerrado. Hay que recorrer el camino en modo manual para localizar el origen del problema. Una vez despejado el lugar, se podrá regresar al mencionado destino con la opción correspondiente en la lista de lugares.

- **No conviene** gastarse mucho dinero en comprar armas y hechizos; la mayoría pueden obtenerse en las mazmorras.

- **Atacar de frente** a todos los enemigos no es una buena táctica. Todos ellos tienen algún punto débil. Algunos son inmunes a la magia; otros presentan extremidades más desprotegidas, o pueden ser vencidos fácilmente si se acomete desde un costado o desde atrás.

- **Si el número** que aparece al atacar a un enemigo es 1, el monstruo es inmune a la acometida, por lo que hay que emplear un arma o hechizo distinto.

- **Los enemigos** muy grandes no caben por las puertas: es posible abatirlos a una distancia prudente desde la sala contigua, sin sufrir daños. También es una buena idea atraer a una horda de enemigos hasta una salida estrecha. De esta forma, sólo podrán combatir de uno en uno, en fila india, y serán más fáciles de derrotar.

- **Aunque se haya encontrado** el cristal del Orbe en una determinada mazmorra, merece la pena explorarla por completo, para aumentar la experiencia y recoger objetos útiles.

- **Es posible que,** al tirar un objeto, no aparezca en el suelo, y de la sensación de que no es posible recuperarlo. Cualquier objeto desechado puede volver a recogerse por lo que, si no aparece en pantalla, es debido a que ha quedado oculto en la hierba, o detrás de algún escombro. Tan sólo hay que girar la vista de cámara hasta que se revele.

- **Los objetos sin identificar** recogidos en las mazmorras no deben venderse en ese estado; es mejor que los examine Madame Irma, para venderlos por su justo valor. Las armas recopiladas también tienen que repararse antes de ser utilizadas, pues sino pueden romperse en pleno combate.

-**Reparar un objeto** no identificado antes de descubrir de qué se trata. Cuesta más barato.

- **«Darkstone» permite** combatir en modo automático o manual. En el primer caso, se evita realizar los continuos –y molestos–"clicks" con el ratón para golpear, pero los ataques es modo manual son más rápidos y contundentes.

- **Si se combinan** las habilidades Silencio, Robo e invisibilidad, es posible quitar armas y objetos a los monstruos, así como abatirlos por la espalda, desde una posición segura.

- **Cuando el Héroe** supera los 55 años de edad, sus atributos comienzan a descender. Para evitar esto, hay que comprar Pociones de Juventud en la villa.

- **Cada vez que** se visita una nueva mazmorra, cambian los objetos que se venden en la ciudad.
Por tanto, si se necesita un objeto, hay que comprarlo antes de visitar un nuevo nivel.

- **Desconfiar de** los objetos con bonificaciones demasiado altas. Seguramente, estarán malditos, y ocasionarán numerosos daños al portador. Madame Irma puede romper la maldición a cambio de una elevada suma de dinero.

- **Los pergaminos,** armas, anillos y amuletos que no tienen asignados atributos, pueden utilizarse para albergar cualquier hechizo. Si se quiere asignar magia a objetos, es necesario disponer de una runa. En primer lugar, se asigna el hechizo a la runa, pulsando el botón derecho sobre la misma, tras elegir el hechizo, y después se asigna la runa al objeto en concreto que va a albergar el nuevo poder.



Cuando se juega con personas de todo el mundo, el idioma universal es el inglés. En la parte superior de la pantalla aparecen los mensajes de cada jugador.

El marido de Argansa ha sido secuestrado por los discípulos de Draak. Langolin está dispuesto a liberarlo a cambio de pociones de inmortalidad y un cristal

pulsar un botón y golpear la estatua del demonio, se libera la Gema de la Razón, junto a una legión de peligrosísimas serpientes.
El siguiente nivel es la morada de los terroríficos Fuegos del Infierno. Se trata de un enrevesado laberinto en el que las bolas ígneas recorren los pasadizos y asan a fuego lento a los curiosos. Al otro lado se alza otra estatua demoníaca, que custodia la Gema del Fuego.
En el siguiente nivel los héroes deberán enfrentarse a un gusano gigante, cerca de la última estatua, donde se localiza la Gema del Coraje. Como es lo habitual, al recoger la gema aparecerán algunas molestas serpientes.
Hay que encontrar una utilidad a las joyas. En el cuarto nivel yace la respuesta. En la sala del cristal, colocar las tres joyas en los huecos correspondientes; se abrirá una nueva puerta, en cuyo interior reposa el Casco de los Demonios. Basta con equipar a un héroe con el escudo y el mencionado casco para obtener el cristal.

• LAS FLORES SOMBRÍAS

Esta búsqueda comienza cuando los viajeros se topan con los círculos de la Vida. Al lado de uno de ellos, yace asesinado un enigmático personaje. En sus bolsillos guarda un pergamino en donde se relata la forma de hacer una ofrenda para restablecer el equilibrio.
Todo se reduce a localizar tres agrupaciones de transportadores y entrar en ellos hasta encontrar los que llevan a unos recintos donde reposan tres flores sombrías.
Cerca de la entrada de la mazmorra, existen tres discos con unas pirámides inscritas: los círculos de la Muerte. Allí es donde deben depositarse las flores, lo que completará la ofrenda. Si se ha realizado correctamente, las flores desaparecerán para materializarse en los círculos de la Vida, convertidas en plantas resplandecientes. Hay que regresar a este lugar para recuperar algunas y volver al último nivel de la mazmorra, lugar de reposo de la Sala de la Pirámide. En este hermoso paraje existen tres cuadrados diminutos que rodean a una gran pirámide verdosa. Al colocar las flores de la Vida en cada una de ellas, la pirámide más llamativa se abrirá, liberando la Lágrima del Orbe.

• EL ESPECTRO MALDITO

En una de las entradas a las mazmorras de la región, es posible encontrar al Guardián de los Condenados, que impide el acceso a los corredores interiores. Haciendo honor a su profesión, atacará al grupo. El Guardián custodia la Llave de los Condenados.
Ya en el interior del habitáculo, la cerradura correspondiente se localiza en una puerta atrancada, en el primer nivel. Dentro se halla la Cruz del Crimen. Los héroes deberán sortear varias estacas que surgen del suelo para añadirla a su inventario. Esta operación debe repetirse en el resto de niveles, para obtener la Cruz del Perdón y la de la Penitencia.
Con las tres reliquias en nuestro poder, ya es posible adentrarse en el último de los niveles, hasta un recinto custodiado por un nuevo fantasma. La puerta correspondiente se abre con la ayuda de una palanca cercana.
Al parecer, el alma en pena cometió un horrible crimen en su vida terrenal, y la única forma de redimirlo consiste en entregarle las cruces en el siguiente orden: Crimen, Penitencia y Perdón. Tras matarlo "simbólicamente" con algún arma, su encarnación terrenal aparecerá en el suelo. Guarda un nuevo cristal, indispensable para reconstruir el Orbe y terminar con la tiranía del hechicero Draak, que tantos males está causando en la otrora pacífica Tierra de Uma.

SERKESH

• LOS DRUIDAS RENEGADOS

El detonante de esta búsqueda es el encuentro con un druida llamado Ubus, cuyo hermano está atrapado en los niveles inferiores de la mazmorra correspondiente.
Aeron -así se llama el personaje aludido-, vagabundea por el interior, y no es demasiado difícil de encontrar. Enseguida comunica a los héroes que un grupo de druidas renegados quiere destruir el cristal confinado en este lugar.



El propia Eras en persona, dios del templo que lleva su nombre, será el encargado de entregar uno de los cristales del Orbe a la pareja de aventureros.



Para recuperarlo antes de que sea encontrado por los traidores, hay que destruir las tres estatuas de Arkhang con ayuda de un arco que el propio Aeron nos entrega. No deben confundirse estas estatuas con forma de pájaro con las cuatro que rodean al cristal, en una estancia que nos saldrá al paso cuando los héroes busquen las esculturas de Arkhang. Una vez localizadas y destruidas las dos primeras, descubriremos que la tercera está en poder de los druidas, pues se trata de un artefacto imprescindible para completar un ritual mágico.

La destrucción de la tercera escultura terminará en un inevitable enfrentamiento con la banda de hechicero. Sin duda, será una dura pelea, pero el nivel de experiencia y las armas, hechizos y armaduras recopilados en los anteriores 25 niveles, deberían ser suficientes para derrotar a los druidas. Con las estatuas desactivadas, ya es posible recoger el último cristal del Orbe. ¡El enfrentamiento con Draak está muy cerca!

• EL MOLINO MISTERIOSO

Uno de los parajes más hermosos de la recóndita tierra de Serkesh esconde un viejo molino cuyo molinero no gana para sustos. Su aprendiz ha desaparecido sin dejar rastro, y en el interior del molino se escuchan ruidos extraños. Si los héroes deciden investigar el asunto, el molinero les entregará una antorcha, con la que podrán iluminar el oscuro pasadizo.

La sorpresa será mayúscula cuando, en los primeros corredores, encontremos al aprendiz, que nos hablará de un vampiro llamado Luxorius. Al parecer, está buscando algo escondido en lo más profundo del molino.

Puesto que el muchacho ha sido mordido por el propio Luxorius, se convertirá en vampiro y atacará al grupo.

Algo más en el interior, unos lobos protegen un poderoso mazo, vital para encontrar el cristal. Este artilugio deberá usarse con una roca que bloquea la entrada del campamento de los hombres-rata. Al derrotarlo, se obtiene el cetro de Luxorius. Ahora ya es posible abrir los dos ataúdes de la mazmorra, con el mencionado cetro. En su interior reposan el anillo del vampiro y su capa. En el cuarto nivel, se asoma la guarida de Luxorius. Un guardia impide que nadie moleste al vampiro, pero dejará pasar a los aventureros si le enseñan el cetro. Aunque, en un principio, Luxorius sólo quiere recuperar sus pertenencias, cuando le entreguemos el anillo o el manto atacará a los héroes, y habrá que derrotarlo para recuperar el cristal.

SECRETO: También existe la posibilidad de obtener el cristal sin matar al vampiro. Basta con darle el cetro, el anillo y el manto muy rápidamente; se dará por satisfecho y nos regalará la Lagrima. Si se pierden demasiados segundos en la entrega de los mencionados objetos, el vampiro se impacienta y ataca sin avisar.

• LOS CRISTALES FALSOS

Un monje yace tumbado en el suelo. Al hablar con él, mostrará a los héroes un pergamino que contiene una sorprendente revelación. Para enfrentarse a ella, deberán dirigirse a la casa de Menthall. Su mujer les informará de que el hombre ha desaparecido.

Dentro de la mazmorra, existen numerosos cristales del Orbe que resultan ser falsos, por lo que pueden ignorarse, aunque si se investigan se añadirán al inventario varios items valiosos.

En algún lugar de la mazmorra, se encuentra el cadáver de Menthall y una estatua demoníaca donde deben seleccionarse tres números. Los dos primeros aparecen en sendos pergaminos que guarda el muerto. El tercero se obtiene por medio de una adivinanza, también en posesión de Menthall. La resolución a este último acertijo es el número cero. Al escoger los tres números correctos (540), se adquiere la última Lágrima del Orbe.

DRAAK, EL HOMBRE-DRAGÓN

Tras recuperar el Orbe del Tiempo por medio de las Siete Lágrimas de Kaliba, es decir, los siete cristales que tanto trabajo ha costado recopilar, los aventureros, ya convertidos en veteranos combatientes, serán conducidos hasta la prueba final: el encuentro con el nigromante Draak.

Tras recuperar los siete cristales que tanto trabajo ha costado recopilar, los aventureros deberán pasar la prueba final: el encuentro con el nigromante Draak

Este último mal trago comienza en la entrada de la guarida del hechicero. Sebastian nos comunicará que, para reconstruir el Orbe, es necesario colocar los cristales en los pilares que lo rodean. Una vez enmendada la reliquia, nada impide –salvo el miedo– adentrarse en los peligrosos dominios de Draak.

El malvado tirano se encuentra atrincherado en el último nivel. Para acceder a él, hay que utilizar varios transportadores. Mucho cuidado, pues aquí ya no es posible activar el automapa, así que tocará descubrir el camino "a ciegas".

Cuando el mago se digne a aparecer, lo hará en forma de humano. No tendrá que pasar mucho tiempo, sin embargo, para que se transforme en un temible dragón.

La clave para vencerlo radica en la utilización del Orbe del Tiempo. Cuando se activa, se dispone de medio minuto para herir al endriago. Si el tiempo se acaba, es indispensable repetir la operación, hasta derrotarlo. Si el Orbe se descarga por completo, debe entregarse a Sebastian, que reposa en los bosques, para que lo recargue de nuevo.

Tras la dura lucha, Sebastian obsequiará a los héroes triunfadores con la Mano Astral y una hermosa llave. Hay que emplearla en una puerta camuflada de la pared trasera de la guarida de Draak, el lugar de entrada a una fastuosa sala del tesoro.

La Mano Astral –una especie de esfera– es indispensable para liberar la ciudad de la Piedra Oscura, la "DarkStone" que da nombre al juego.

Cumplidos todos los objetivos, Uma volverá a recuperar la Paz y la Felicidad de anteriores épocas, cuando la diosa Kaliba disfrutaba de su apariencia humana y paseaba, dichosa, entre los verdes prados y los misteriosos bosques del planeta creado por ella.

J.A.P.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y podrán ser publicadas rápidamente.

BROKEN SWORD 2

¿Qué hago en la isla de los zombies?

Guillermo León. Sevilla.

Habla con Hawks, el director de la película; con Flash, el cámara; y con el especialista, Bert. Tras recoger algo de comida (bollos, tortitas y sirope), examina y sacude cuidadosamente el arbusto cercano)hay que "usarlo" dos veces), que contiene un avispero. Luego habla con los dos actores. Tras esto se interrumpe el diálogo para que los cineastas rueden una escena. Tras hablar de nuevo con Hawks, éste intenta rodar la escena del especialista, pero Bert no está por la labor. Entrégale una tortita con sirope y otra tortita (repuesta en el catering, tanto da que sea con sirope o sin él) a Bert, y éste dice que ya no puede más. Luego usa dos bollos en el arbusto para provocar la estampida de las avispas sobre Bert. La acción pasa ahora a la playa. Tras hablar con Hawks, examinar la cámara portátil y hablar con Flash, convence a Hawks de rodar la escena de la cueva en el pilar que eliges usando la cámara portátil. Tras ascender, se hace con la tercera piedra maya.

HOLLYWOOD MOSTERS

¿Qué tengo que hacer en Escocia?

Juan José Martín. Cádiz.

En el Lago Ness está McDundee, del cual tendrás que obtener la receta del Nessie Boom. Sin embargo, el escocés no está dispuesto a revelar tan importante secreto a alguien que no sea miembro del clan, y para confirmar que eres su primo americano, te hará unas preguntas sobre el árbol genealógico de la familia. Para superar tan vil prueba, hay que hacer lo siguiente: anota los nombres de pila que va mencionando el escocés; luego, fíjate en los nombres de pila de las opciones que el juego os presenta. En una de las posiciones el nombre de pila coincidirá con el nombre de pila en la misma posición en la anterior lista. De modo que si, por ejemplo, el sexto nombre de la lista es Earl McAnudo, y la sexta opción es Earl McArra, ésa es la opción que debéis escoger. Una vez averiguado, vete de allí.

¿Cómo consigo el método adelgazante?

Fernando Contreras. Jaén.

Para obtener la película que el Hombre Lobo necesita hay que entrar dos veces en el plató de los Estudios MKO, de modo que te la dan. Puedes aprovechar para usar las pinzas en el buzón y recoger la propaganda sobre tratamientos de adelgazamiento. El tratamiento de adelgazamiento falso hay que entregarlo a Drácula, el cual arroja las pastillas adelgazantes por la ventana, las encontrarás, metidas en un estuche de plata algo peculiar, que hay que abrir, cerca de los destrozados huesos de Markus Hecker. Mezcla las pastillas adelgazantes con las gominolas de Gwen para dejarla dormida.

Con Gwen usa la navaja suiza en posición de cuchillo para afilar el madero australiano hasta convertirlo en una estaca. Usando la estaca y la maza sobre la indefensa Gwen, te librarás de ella, entonces recoge el ataúd de Gwen dando el cambiazo con el de Drácula, y usa el camafeo de Samarcanda con el órgano maléfico, de modo que el conde está tan contento por haber adelgazado que te deja la oportunidad de abrir la base del trofeo Hollywood Monster y recoger un pedazo de Frankie.

¿Cómo se consigue el trozo de Frankie del Hombre Lobo?

Miguel Ángel Herranz. Madrid.

Tras hablar con el Hombre lobo averiguarás que debes ir a donde está el tigre; tienes que obtener algo que se ajuste a la hendidura triangular en la pata de la esfinge. Mezclando la piedra australiana con el bistec transilvano resulta un extraño manjar, que tras ser proporcionado al tigre de la piscina egipcia te dará un diente que hay que recoger y colocar en la hendidura. Una vez dentro, primero hay que asegurarse de que el candil tiene combustible, pero un poco de aceite de oliva que encontraste en la habitación de Gwen soluciona eso. Luego hay que situarse sobre el sello y examinar el mural de la pared. Usando el papiro sobre el mural puedes obtener un modelo que imitar en las piezas intercambiables del mural-puzzle. Para facilitarte la labor, cada vez que una pieza se mete en su sitio correcto ya no puede volver a moverse, así que casi al tun-tun irás más deprisa. Una vez resuelto el puzzle, debes seguir el escarabajo reluciente que le guiará a través de los complicados laberintos hasta el segundo sello. Tras pasar el umbral se encuentra con el tercer Hecker, enfrascado en el descifrado de jeroglíficos. Tras conversar con él (3-3-1-2) convencerás a Hecker de que la maldición es una patraña, así que abandona el lugar... y es aplastado por un bloque granítico. Ahora puedes quitarle su navaja suiza, y meterte en la cámara para examinar los sarcófagos. Usando la lupa sobre el que está abierto, encuentra un pelo de la querida mujer de Drácula. Investigando el sarcófago de la izquierda, encuentra un bastón o cetro que puede accionarse como una palanca, con lo que asciende hasta el Altar y usa el pergamino. Abandona la esfinge y recoge en la piscina las gafas de sol y la pamela, y luego acude a comunicar las desgraciadas noticias a La Momia, para finalmente recoger y usar el bastón de Ra para abrir la caja fuerte mágica de La Momia, abrir la base del trofeo Hollywood Monsters y recoger un trozo de Frankie.

Mi duda es que no sé donde se puede coger un imán.

Juan Carlos Murgia. e-mail.

Abre Ron el micrófono de la mansión Hecker para encontrar un imán.

¿Cómo se abre ala puerta de la cocina para conseguir el cerebro de Frankie?

Miriam Alea. Sevilla.

El problema no es abrir la puerta, porque si haces todo lo pertinente estará abierta. Necesitas: Acido cítrico: el limón que encontrarás en la mesa de la mansión Hannover servirá. Calcio: hay un hueso cercano a uno de los esqueletos, en las húmedas, oscuras y malolientes mazmorras de cierto castillo transilvano. Glucosa: la desaparición de Gwen ha provocado que haya una gominola en el suelo de su alcoba. Sangre: hay una planta, cercana a cierto río suizo donde Ashman fue cruel con una niña inocente y educada. Usando la jeringuilla en ella recogeréis la savia. Tras todo esto ve al laboratorio. En un cajón localiza aguja e hilo y úsalo para unir los tres pedazos de Frankie. Luego mete los cinco componentes del suero en la cubeta de la máquina y acciona el interruptor, pero el proceso fracasa, por carecer Frankie de cerebro. Ahora es cuando debes regresar a la mansión Hannover, y por el salón, acceder a través de la puerta hasta ahora cerrada a la cocina. El cocinero no se muestra colaborador, pero François huirá cuando uses el globo repleto de gas australiano. Ahora métete en la despensa, acciona el interruptor al lado de la puerta y recoge el objeto envuelto que es el cerebro de Frankie. De vuelta en el Laboratorio, usa el cerebro y luego la palanca, y Frankie vuelve con una voz ronca al mundo de los vivos.

¿Qué tengo que hacer en la bodega?

Aridane Deniz. Gran Canaria.

Moja el algodón sobre el plato grasiento y sucio. Una vez en la bodega monta el soporte del micrófono con el algodón, obteniendo una herramienta de engrasado, la cual puedes usar para engrasar los raíles de la grúa. Primero usa la palanca izquierda y después la derecha para situar el gancho de la grúa en el sitio adecuado. Luego monta la cadena en el gancho de la grúa. Finalmente usa de nuevo la palanca derecha, pero no funcionará. Así que vuelve a hablar con Quasimodo y rétale a tocar campanas en la bodega, tras su actuación recoge la cinta de Sue y úsala sobre su propio magnetófono.

INDIANA JONES ATLANTIS

¿Cómo se saca a Sofía de la jaula?

Alex Limia. Barcelona.

En la habitación donde está Sofía hay dos ventanas; la de la izquierda y otra en el centro, la que te interesa es la de la izquierda, desde ahí tienes que introducir una cuenta de orichalcum; empezará a moverse y matará al soldado alemán. Cuando entres en la sala recoge un trozo de la estatua que está destrozada, para liberarla tienes que entrar en el sistema de canales.

SHERLOCK HOLMES 2

¿Qué es todo lo que tengo que hacer en el emporio de Sherman?

Alberto Peña. Soria.

Holmes debe examinar la mesa a la izquierda y encontrar unas inscripciones. Habla con Watson sobre las marcas. Encuentra un lápiz en el suelo, recógelo y frótalo sobre las inscripciones de la mesa. Tras usar las anotaciones ahora reveladas en el tablero de ajedrez del escritorio del lord, aparece un panel que Holmes abre. Lee la carta que haya en su interior. Tras hablar con Silverbridge sobre el rapto de Virgil y el chantaje a que es sometido, Holmes tiene que encontrar la criatura y rescatarla. Pídele una foto y un objeto personal, y recoge la foto de la chimenea y la mata pequeña. Visitan a Sherman para solicitarle que os preste a Toby, el sabueso. Holmes lo tiene que examinar y tiene que volver a hablar con él. Tras insistir, Sherman admite que el perro se ha escapado, pero cree saber dónde se encuentra.

SILVER

¿Qué hago en Rayn, y después?

Antonio Serrada. Madrid.

Continua y lucharás con una criatura azul. No te será muy difícil de derrotar si puedes congelarle con tu nivel 3 de magia de hielo. Después de derrotarle coge una llave de metal. Usa la llave en la puerta de arriba de la pantalla. Coge una llave que hay dentro de un cofre y con el mapa ve a Sewers en Rain. Entrando a Sewers ve a la derecha, sube las escaleras, baja a la derecha y usa la llave verde en la puerta situada arriba en el centro de la pantalla. Coge el SP Armaggedon que está dentro de un cofre y vuelve atrás al Patio de Huesos con tu mapa. Desbloquea la puerta con la llave de hueso y entra. Serás teletransportado dentro de un lugar en donde flotan cíclopes invisibles. Usa tu amuleto de percepción para ver a los cíclopes. Después de matarlos, baja por el camino que hay arriba en el centro de la pantalla. Entra en uno de los portales abiertos. Mata a los cíclopes. Una puerta se abrirá cuando derrotes a la Dama de Luz. Detrás de la puerta está el Orbe de Luz situado arriba a la derecha. Coge el Orbe y vuelve al campamento con el mapa. Compra los objetos que necesites al mago del Oráculo. No podrás volver atrás una vez hayas entrado en el portal hacia el campamento. No podrás usar el mapa una vez en Metalon.

TOONSTRUCK

¿Qué se hace en el gimnasio?

Anónimo. Cartagena

Mira la nota de la columna de la entrada, anota los colores, ponle mantequilla al potro y pídele a Jim que te haga una exhibición, así podrás utilizar el Musculatron.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira 8, 5ª Planta
28020 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

¿Problemas con el año 2000?

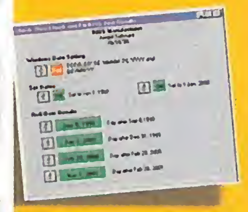
Resuelva los problemas de su PC relativos al año 2000

Su sistema puede estar corriendo riesgos • No espere hasta que sea demasiado tarde





CHECK 2000 CHECK AND FIX COMPROBARÁ SU SISTEMA Y LE MOSTRARÁ LO QUE ESTÁ CONFORME Y LO QUE NECESITA SER ACTUALIZADO

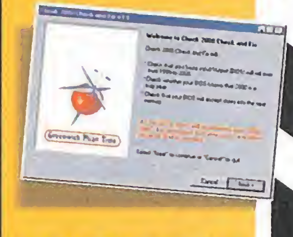






Venza el problema del milenio mientras pueda

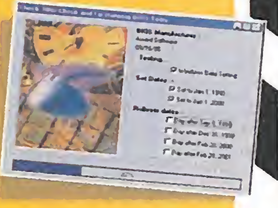
- Localiza y elimina problemas de fechas para el hardware corrigiendo el reloj del sistema PC BIOS.
- Sólo necesita unos minutos para explorar el sistema e identificar posibles problemas.
- Ofrece consejo sobre cómo evitar problemas inherentes en el sistema y qué hacer en determinados casos críticos.



Marca y resuelve problemas del año 2000 en el PC

- Repara el sistema
- Ofrece consejos detallados en castellano

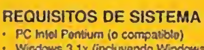
- Check 2000 Check and Fix es fácil de instalar y ejecutar.
- Permite ejecutar el programa tantas veces como se desee para mantener el control del estado para el año 2000 de su PC.





HOBBY PRESS




REQUISITOS DE SISTEMA
- PC Intel Pentium (o compatible)
- Windows 3.1x (incluyendo Windows para trabajo en grupo95), Windows 95 o Windows NT 4.0
- 5 Mb libres en disco duro
- Unidad de CD-Rom



A la venta en todos los quioscos de prensa


Si no lo encuentra, solicite su ejemplar llamando a los teléfonos:
902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o por correo electrónico a: **pedidos@hobbypress.es**



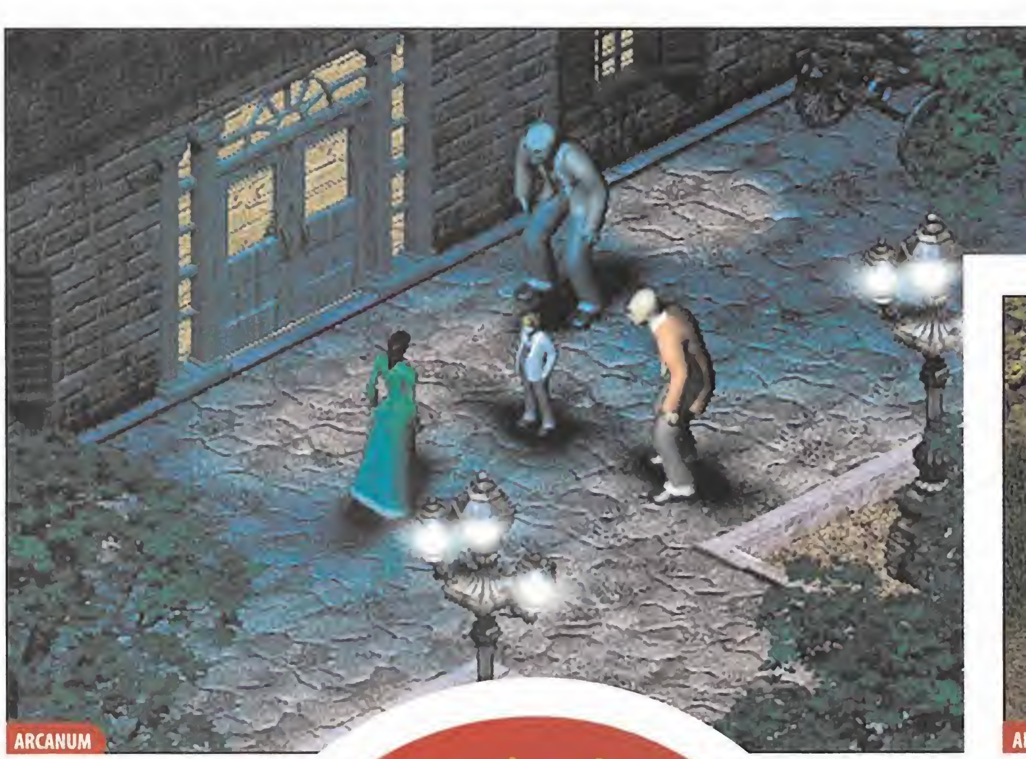


Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual:
Hobby Press S.A. MICROMANÍA, C/ Pedro Teixeira 8, 5ª Planta 28020 MADRID, indicando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos une-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

Maniacos Contra el Efecto 2000

Sí, ya sé que todo esto está húmedo y frío, y además a oscuras; no es un lugar agradable. Pero la culpa no es mía, ni de ninguno de mis competentes sirvientes: se debe al temible efecto del año 2000, y por ello no funciona ninguno de los aparatos que habitualmente contribuyen a nuestra comodidad.


MAJESTY


ARCANUM


ARCANUM

De todas formas, ¡qué demonios!, se supone que estamos en una cueva. Aquí no se tiene calor ni luz, esa es la esencia de nuestra forma de vida. ¿No nos estaremos aburguesando, verdad? Y a las espadas y armaduras con que nos pertrechamos no les afectan estos extraños errores. Bueno, los que llevéis una pistola láser igual si tenéis el problema.
En cualquier caso, y suponiendo que nuestro equipamiento informático haya sobrevivido a tan temible ocasión, sabed que son muchas las alternativas que se abren para terminar de quemarlo. Se puede superar el efecto 2000, pero no a un Maniaco del Calabozo viciado en una aventura.
Breve repaso de la oferta en vigor, antes de zambullirnos de lleno en la sesión compartida. Desde luego, los más recomendables continúan siendo «Fallout 2» y «Baldur's Gate» que, como me he hartado de repetir, tienen estilos muy similares y escenarios diametralmente opuestos. Lo que sí es seguro es que a quien le guste uno, el otro también le deleitará. «Might and Magic VI» sigue siendo una buena apuesta para quienes deseen enfrentarse a una aventura de proporciones descomunales.

Inquietudes existenciales

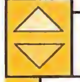
En esta ocasión es Marcos Trinidad, de La Zarza (Badajoz) quien comparte con nosotros esas preguntas que no le dejan a uno conciliar el sueño:
- ¿Si tenemos varios juegos en el disco duro, ¿los héroes de los juegos se hacen visitas entre sí?
- ¿Qué sienten nuestros héroes cuando grabamos la partida?
- ¿Acaso no les crece el pelo? Si es así, ¿se lo cortan mientras jugamos?
- Y la ropa, ¿no se les ensucia ni huele mal? ¿Cómo es que nunca se les rompe ni se les rasga?
- ¿Por qué suena música en mitad de un bosque o de una cueva? Todavía en una taberna... ¿Escuchan los héroes esta música?
- ¿Cómo se sentirán cuando les quitamos la voz y sólo ponemos sus subtítulos?

Expuestas tamañas cuestiones, os recuerdo que esta sección también está abierta a posibles respuestas, tanto a estas preguntas como a las formuladas en números anteriores. Os invito, pues, a su serena meditación y reflexión.

Por último, no está de más citar esa extravagancia que responde al nombre de «Darkstone» y que proporciona una serie de absorbentes miniaventuras con la disculpa de ser un JDR aleatorio.
Y cada vez están más cerca algunos de los deseados. «Ultima IX: Ascension» tiene una pinta estupenda estéticamente hablando... hay que confiar en que, dados los precedentes de la saga, el argumento esté a la altura. No me cabe ninguna duda de que será así. Y lo mismo se puede decir del «Vampire: The Masquerade», escenario de vampiros poco utilizado hasta ahora entre los JDR. Lo que pasa es que yo, al ver sus excelentes gráficos, y hablo de ambos juegos, no puedo evitar recordar algún bluff tan reciente como «Return to Krondor».
Otra novedad de gran interés es «Planescape», de la misma casa y posiblemente estilo que el «Baldur's Gate» y el «Fallout 2» Apuesta segura para los amantes del primero de los citados la constituye su continuación, «Tales of the Sword Coast». Una vez puestos al día en aspectos tan prosaicos, os dejo sin más la palabra.

CalabozoLISTA

Tras el pequeño descanso del mes pasado, «Baldur's Gate» retoma con fuerza el puesto al que está acostumbrado, el primero, y he de añadir que con gran diferencia sobre los restantes de la lista.
Se consolidan también en su recuperación «Might and Magic VI» y «La Sombra Sobre Riva», que aparecían hace un mes tras una temporada de sequía. Y todo esto va en perjuicio del otro gran contendiente al trono, «Fallout 2», que queda relegado a un tercer puesto: el idioma parece ser el obstáculo para que este sensacional JDR llegue donde merece, sin desmerecer por ello al líder.
La lista queda completa con un viejo conocido, «Pagan». En fin, cinco juegos dignos de esta primera lista del año 2000... esperemos que mantengan el tipo tras la avalancha de las Navidades.



Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Baldur's Gate
2.-	Might and Magic VI: The Mandate of Heaven
3.-	Fallout
4.-	Realms of Arkania: La Sombra Sobre Riva
5.-	Ultima VIII: Pagan

El cuerno del dragón Ros

Sí, ya sé que suena un poco a broma el nombrecito del dragón. Seguro que él lo pasó peor en el colegio de pequeño. Lo importante es que su cuerno, según José Luis Santana, de Las Palmas de Gran Canaria, tiene una gran utilidad: identificar el número de puntos de vida que le quedan a nuestros enemigos. Toca ahora contar cómo conseguir tan valioso artefacto. Está en el Templo de la Serpiente, ubicado en la isla Star de Blackshire. Lo primero a tener en cuenta es que no conviene tratar de cogerlo hasta que no se tenga un nivel muy elevado y una buena panoplia de hechizos de ataque y curación.

Pues bien, a la entrada del templo, se llega a un pasillo transitado por una bola de hielo, a cuya izquierda queda la madriguera de un dragón dorado. Bajando a esta sala, posiblemente tras acabar con el alado reptil, se presiona un botón y en el nuevo pasillo se va hacia la derecha. Se pasan dos habitaciones con medusas, llegando a una sala más grande y cuadrada. En esta sala hay un pasadizo secreto, que conduce a un campesino de nombre Q y apariencia apacible.

El tal campesino es el actual posesor del Cuerno, por lo que su consecución exigirá arduo combate con este contendiente, que tiene por especial habilidad la de matar de un toque a nuestros personajes. Pero ya sabéis la recompensa que espera tras la victoria. Muchas gracias, José Luis.

Por cierto, por si aún no lo habíais adivinado, el juego del que estamos hablando es «Might and Magic VI».







OTROS MANIACOS

Samuel Santana, de Las Palmas de Gran Canaria (¿familia del Maniaco que nos informa sobre el Cuerno del dragón Ros –véase el recuadro–?), tiene un pequeño problema en **«Fallout 2»**. En nuestra búsqueda del Eden Kit, a poco de salir de la aldea, el rastro parece estar en un mercader llamado Vic. Vic se encuentra fuera de su lugar habitual de operaciones, Klamath. De hecho, se encuentra retenido contra su voluntad en The Den, por un tal Metzger, dedicado al tráfico de esclavos.

El tal Metzger no es un hueso fácil de roer, máxime si se considera el mini ejército que custodia su casa y, por ende, a Vic.

Por suerte, hay otra posibilidad diferente para poder rescatar al comerciante, y que consiste en arreglar una radio con algún que otro oscuro propósito, eso sin duda. Para tal reparación, Vic te pide que le traigas una radio defectuosa que tiene en su casa.

Y aquí es donde tiene el problema Samuel, ya que no encuentra el citado cachivache. La verdad es que la cosa no tiene más intríngulis que hallar y abrir el cofre de la casa de Vic, en cuyo interior está la radio. La apertura de ese contenedor no debería ser un gran problema para el futuro salvador de la Tierra. Por último, Samuel da sus seis puntos a este maravillo JDR, aunque se queja de que esté en inglés.

Hacía tiempo que no se asomaba a nuestro foro **«Lands of Lore II»**, o sea que no es de extrañar que lo haga, de la mano de Emilio Alcántara, de Alsasua (Navarra). Emilio se encuentra en la Ciudad de los Antiguos. Este pintoresco lugar tiene en sus puntos cardinales cuatro torres, que albergan las claves para abrir la puerta que, eventualmente, conduce a la madriguera del verdadero Belial.

Pues bien, Emilio ha resuelto los problemas concernientes a tres de las cuatro torres citadas. Y su pregunta versa, por descontado, sobre la cuarta. En concreto, es la que tiene un reloj de arena y una especie de terrenos en los que se pueden cultivar plantas diversas. El objetivo es destruir la pirámide de cristal que hay en el centro. Al pulsar sobre el reloj de arena, avanza el tiempo, y las plantas que hayas sembrado crecen. ¿Qué hacer? Hay que plantar cierto vegetal en el terreno de la pirámide. Cuando dicho vegetal crezca, atravesará el cristal de la misma, cumpliendo el objetivo de destruirla. Queda por saber cuál es tal planta. Como no me gusta ir directo al grano, sólo te daré una pista: no siempre el tiempo es oro, a veces es plata –servicio de traducción simultánea: "the time is not always gold, sometimes it is silver"–.

Vamos a ir ya bajando el telón. No es cuestión de apagar las inexistentes luces, y, aunque tampoco es un telón un mobiliario habitual en una cueva, valdrá la frase como tópico de despedida. Y no se me olvida, no: Feliz año 2000. El próximo mes, más.

Ferhergón



BALDUR'S GATE II



BALDUR'S GATE II



DIABLO II

Últimas noticias sobre la película «El Señor de los Anillos»

Cortesía de Daniel Belchí, de Santa Cruz de Tenerife, nos llega más información sobre la cada vez más segura nueva versión del clásico de J.R.R. Tolkien. Al parecer, se están rodando ya escenas, en concreto en Nueva Zelanda, donde también se han rodado películas como «Conan el Bárbaro» o «Willow». Así que, según Hollywood, lo más parecido a la Tierra Media en la nuestra es Nueva Zelanda...

Asimismo, son actores de buen nivel los que darán vida a los inolvidables héroes; incluso Sean Connery se apuntaba a alguno de los papeles, aunque al final no ha podido ser. Me juego algo a que quería ser Gandalf.

Pero los datos más jugosos que da Daniel son los de la posible fecha de estreno de todas las películas de la trilogía. Así, la primera parte, «La Comunidad del Anillo», podría llegar a los cines en verano del 2001; la siguiente, «Las dos Torres», para las Navidades del mismo año; y la última, «El retorno del Rey», la veríamos en verano del 2002. Venga, que ya no queda nada. Igual para entonces hasta se ha publicado «Ultima IX» (perdonad la bromita).

Por Santiago Erice

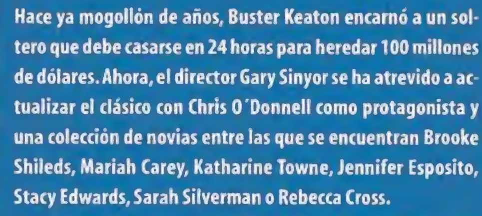
CLAN-DESTINO



Mi anochecer

Tras Clan-Destino se muestra Fernando Cascales, un músico y compositor que aprovecha instrumentos tradicionales (txistu, txalaparta, silbote) o contemporáneos (teclado, guitarra), y los mezcla con programaciones varias para lanzar a los cuatro vientos sus mensajes, casi siempre de amor o desamor. Clan-Destino supone un intento de compaginar al clásico cantante melódico con los sonidos de inspiraciones celtas tan de moda en nuestros días.

EL SOLTERO



Hace ya mogollón de años, Buster Keaton encarnó a un soltero que debe casarse en 24 horas para heredar 100 millones de dólares. Ahora, el director Gary Sinyor se ha atrevido a actualizar el clásico con Chris O´Donnell como protagonista y una colección de novias entre las que se encuentran Brooke Shileds, Mariah Carey, Katharine Towne, Jennifer Esposito, Stacy Edwards, Sarah Silverman o Rebecca Cross.

Típica comedia que se ve con agrado, la acción de «El Soltero» transcurre entre el romanticismo, la ingenuidad, un pelín de machismo y las situaciones cómicas (más divertidas cuanto más disparatadas). Prohibidas las discusiones a la salida del cine sobre si te casarías con alguien tan maravilloso, guapo, inteligente, simpático, bueno y cariñoso (alguien con una cuenta corriente de 100 millones de dólares reúne todas esas virtudes y muchas más).



100 millones de dólares por una esposa

MELON DIESEL



La cuesta de Mister Bond

El primer álbum de Melon Diesel se titula «La Cuesta de Mister Bond», un quinteto originario de Gibraltar que teloneó a Manic Street Preachers y que ha colado dos temas, «Contracorriente» y «Por Ti», en la BSO de «Eastside». Recibir el apoyo de una multinacional como Sony tiene estas ventajas promocionales.

La música de Melon Diesel conjuga el pop melódico típicamente británico con referencias andaluzas y aflamencadas. Sus letras, ya sea en inglés o castellano, hablan de sentimientos como la soledad o el amor desde una óptica muy adolescente. Sus baladas y medios tiempos invitan a encender mecheros en los conciertos.

EL GIGANTE DE HIERRO



El largometraje «El Gigante de Hierro» lo es de animación protagonizado por un imaginativo y fantasioso niño, Hogarth, que se hace amigo de un enorme tipo de metal venido del cielo. Las cosas se complican cuando el gobierno y los habitantes de la pequeña localidad donde transcurre la acción deciden destruir a lo que consideran un arma terrible creada por el enemigo.

Historia de aventuras y amistad, con la paranoia del ser humano aterrorizado por el diferente o lo desconocido como eje, «El Gigante de Hierro» es una tierna parábola creada para ser vista por la familia al completo. Están permitidos los aplausos, los abucheos, las risas y las lágrimas.



Fantasías animadas con buen corazón

SEXTO SENTIDO

De los poderes paranormales y los fantasmas con quien contacta un niño de 8 años, de sus miedos y angustias, de sus relaciones con un psicólogo, parte el argumento de «Sexto Sentido». Poco a poco la historia se complica en clave de thriller psicológico para enganchar al espectador, con la ciudad de Filadelfia como fondo y la fuerza de los poderes ocultos, espirituales y materiales, como amenaza para la existencia de los seres humanos. Protagonizada por Bruce Willis y Haley Joel Osment, en los papeles del psicólogo y el niño, respectivamente, «Sexto Sentido» ha sido dirigida por M. Night Shyamalan.





Los poderes paranormales de un niño y su psicólogo

¿Llegó la hora del adiós?


DEF CON DOS

Def Con Dos ha anunciado su disolución editando un último disco, «Dogmatofobia», y embarcándose en una larga gira que terminará bien entrado el 2000. Si la noticia se confirma dentro de unos meses, la lucha de la inteligencia contra la estupidez habrá perdido una nueva batalla –algo que no debe sorprender a nadie, la historia de la humanidad es así–. César Strawberry, la cabeza más visible de la banda, dice que prefiere dedicarse al cine. También sus colegas quieren ocupar su tiempo en otras cosas al margen de la banda. A sus seguidores les deja desamparados ante el irresistible avance de los Enrique Iglesias y compañía. Descanse en paz DCD si no le atormenta su conciencia por tan irreparable pérdida.

De la hibernación de Barricada siguen naciendo bandas paralelas. Tras «La Venganza de la Abuela» de Enrique Villarreal "El Drogas", ahora le ha tocado a In Vitro, formación de Alfredo Piedrafita, que se ha juntado con Jimi, ex Tijuana in Blue, Juan Luis Etxeberría, ex Rocanrolaris, Ibi Sagarna, ex Estigia, y Josu Ayensa, Pottors, que aunque ha llegado tarde a las fotos, se ha incorporado a última hora. In Vitro es un quinteto de rock duro cuyas canciones escupen malas intenciones, no dejan títere con cabeza y se rebela contra lo socialmente establecido. Chicos malos con guitarras aceleradas y bombo machacón. Veteranos de sonidos enérgicos y protestas que sólo se escuchan en la calle, nacidos para hurgar en los morros del pensamiento musical único.

De Barricada siguen naciendo bandas paralelas

IN VITRO



EL FIN DE LOS DÍAS



A lo largo de su extensa carrera como héroe mamporrero cinematográfico, Arnold Schwarzenegger se ha enfrentado a todo tipo de enemigos: de guardería, depredadores, robots, seres de otros mundos, bestias mitológicas, espías internacionales... ¿Qué villano podría hacerle frente en vísperas del 2000 siguiendo el viejo lema circense del más difícil todavía para que la emoción no decaiga?

La respuesta está en «El Fin de los Días» y se llama, ni más ni menos, que Satanás; el diablo en persona ha elegido a la estrella de Hollywood como un digno enemigo a la altura de sus gigantescos poderes. La orgía de acción, espectáculo y destrucción está servida en esta película dirigida por Peter Hyams que, además del citado protagonista, cuanta en el reparto con Gabriel Byrne, Kevin Pollak, Robin Tunney y Rod Steiger.





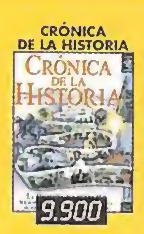
Schwarzenegger contra satanás

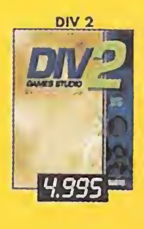
CENTRO MAIL www.centromail.es

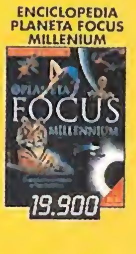
HARDWARE

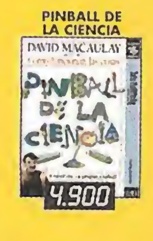
SOFTWARE MULTIMEDIA

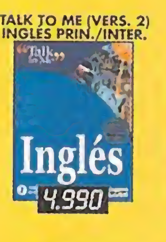
Título	Precio
BARBIE: AVENTURAS A CABALLO	6.990
CRÓNICA DE LA HISTORIA	9.900
CURSO DE INGLÉS PLANETA DeAGOSTINI	12.900
DINAMIC KIDS 1	3.500
DIV 2	4.995
ENCARTA 2000 ATLAS MUNDIAL	6.990
ENCARTA 2000 ENCICLOPEDIA	9.990
ENCICLOPEDIA PLANETA FOCUS MILLENIUM	19.900
MUSIC 2000	CONS.
PANDA ANTIVIRUS PLATINUM	13.800
PINBALL DE LA CIENCIA	4.900
STARWARS: EPISODIO 1 - GUNGAN	5.995
TALK TO ME (VERS. 2) INGLÉS PRIN./INTER.	4.990
TELETUBBIES	3.995
TU COCINA	2.995

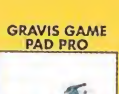


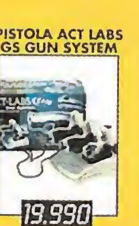


JOYSTICKS

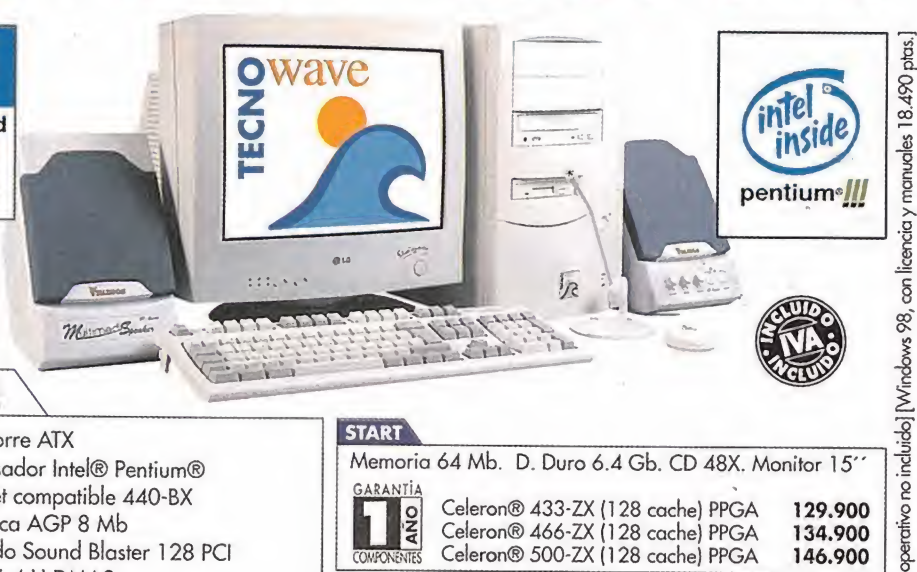
Producto	Precio
ACT LABS RS RACING SYSTEM	19.990
GRAVIS DESTROYER	3.990
GRAVIS GAME PAD PRO	4.990
INTERACT PC POWERPAD PRO	3.490
PISTOLA ACT LABS GS GUN SYSTEM	19.990
THRUSTMASTER TOP GUN	5.990







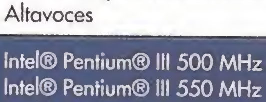



[Garantía 3 años en mano de obra] [Sistema operativo no incluido] [Windows 98, con licencia y manuales 18.490 ptas.]

HOME

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Pentium®
Placa chipset compatible 440-BX
Tarjeta gráfica AGP 8 Mb
Tarjeta sonido Sound Blaster 128 PCI
Disco duro 6.4 U-DMA2
CD-ROM 48X
Disquetera 3,5´
Memoria 64 Mb SDRAM (100)
Monitor 15" LG-Goldstar 520si D.
Ratón Genius
Micrófono y teclado membrana
Altavoces

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES



Intel® Pentium® III 500 MHz	176.900
Intel® Pentium® III 550 MHz	204.900
Intel® Pentium® III 600 MHz	229.900

START

Memoria 64 Mb. D. Duro 6.4 Gb. CD 48X. Monitor 15´´


GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

Celeron® 433-ZX (128 cache) PPGA	129.900
Celeron® 466-ZX (128 cache) PPGA	134.900
Celeron® 500-ZX (128 cache) PPGA	146.900

POWER

Memoria 64 Mb. D. Duro 6.4 Gb. CD 48X. Monitor 15´´


GARANTÍA 3 AÑOS COMPONENTES

Intel® Pentium® III 500 MHz	199.900
Intel® Pentium® III 550 MHz	227.900
Intel® Pentium® III 600 MHz	252.900

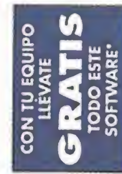
POWER DVD

Memoria 64 Mb. D. Duro 6.4 Gb. DVD 6X. Monitor 15´´

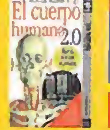

GARANTÍA 3 AÑOS COMPONENTES

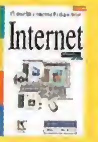
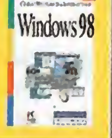
Intel® Pentium® III 500 MHz	219.900
Intel® Pentium® III 550 MHz	249.900
Intel® Pentium® III 600 MHz	274.900

CON TU EQUIPO LLÉVATE GRATIS TODO ESTE SOFTWARE*







* EXCEPTO MODELO START

AMPLIACIONES

Windows 98 2ª Edición	18.490	DVD: De CD 48X a DVD 6X	10.000
RAM: De 64 Mb a 128 Mb	19.000	MONITOR: De LG 15" a LG 17"	30.000
DISCO DURO: De 6,4 Gb a 8,4 Gb	3.000	T. GRÁFICAS: De SVGA 8 Mb a Banshee 16 Mb	5.000

MEMORIAS

SIMM 16 Mb EDO	5.990
SIMM 32 Mb EDO	9.490
DIMM 100 32 SDRAM	9.490
DIMM 100 64 SDRAM	19.990
DIMM 100 128 SDRAM	37.990

DISCO DURO

6.4 Gb. IDE U-DMA2	21.990
8.4 Gb. IDE U-DMA2	23.990
10.2 Gb. IDE U-DMA2	25.990
6.4 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	22.990
8.4 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	24.990
10.2 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	26.990

TARJETAS GRÁFICAS

3Dfx Voodoo3 2000	19.990
3Dfx Voodoo3 3000 AGP	29.990
3Dfx Voodoo3 3500 TV AGP	49.990
3D Blaster TNT2 Ultra Gamer	28.990
3D Blaster Geforce 256	44.990
ATI Rage Fury 32 Mb TV OUT	29.990

SONIDO

Sound Blaster 16 PCI (OEM)	4.990
Sound Blaster PCI Live! Pl. 1024	15.990
Sound Blaster Live! Platinum	42.990
Alt. Creative F. P. S. 1000	14.990
Alt. Maxi Booster 160 Radio	4.590

REGRABADORAS

Traxdata 4x4x24 IDE Plus	35.990
Creative 4x4x24 IDE CD-Studio	39.990
LG-Goldstar 4x4x24 IDE	40.990
HP 8210i IDE Interno	44.990
HP 9110i IDE Interno	49.990

CD ROM/DVD ROM

CDR Creative 48x IDE (OEM)	9.490
CDR LG-Goldstar 48x	9.990
DVDR Kit Venture+Space Jam	19.990
DVDR Kit Best Buy 6x36	37.990
DVDR Creative Encore Dxr3 6x	39.990
DVDR Pioneer 6x SLOT-IN IDE	18.490

SCANNER

Best Buy 12000D + Diapo	19.990
Epson Perfection 610 USB	25.490
Epson GT 7000 USB	36.990
LG Scanworks 66A	12.490
Primax Colorado Direct 9600 USB	14.990
Mustek Scanmagic 1200 CU USB	15.490

VIDEO/TV

WINTV Go	10.990
Easy TV	11.990
Miro Studio PCTV	12.990
TV Capture (Avermedia)	13.990
Kit Videoconf. Best Buy V200	20.490
WebCam III Creative (USB)	15.990

MODEMS

Zoltrix Rainbow 56K	4.990
Best Buy Easy Comm 56-I	9.990
Best Buy Easy Comm 56-E	10.990
Supra 56I Pro (PCI)	8.990
Supra 56E Pro	13.990
US-Robotics 56K Faxmodem	15.490

IMPRESORAS

Epson Stylus 460 Color	19.990
Epson Stylus 660 Color	24.990
Epson Stylus 760 Color	38.990
Epson Stylus Photo 750	44.490
HP Deskjet 610C	17.990
Lexmark 1100	10.990

VARIOS

Iomega ZIP Paralelo 100	19.990
Kit Red Local PCI	7.990
Ratón Genius Netmouse Pro Serie	1.390
Ratón Primax Navigator Serie-PS/2	3.500
Tarjeta Joystick Thrustmaster	6.990

ACCESORIOS

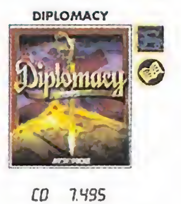
CD-R Virgen 74´Bulk	195
CD-R Virgen 74´Nashua	260
CD-R Virgen 80´Bulk	330
CD-RW Regrabable Troxdata	790
Filtro 14/15 Cristal	3.990
Micrófono Sobremesa	490

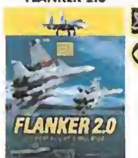
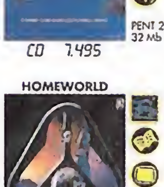
PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS HASTA EL 15-01-2000

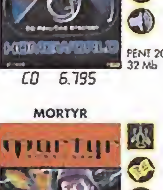


pedidos por internet: www.centromail.es



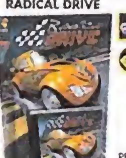


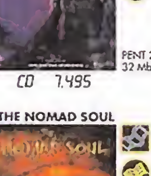








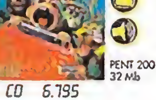













Juego	Precio	Requisitos
ABOMINATION THE NEMESIS PROJECT	CD 7.495	PENT 166 32 Mb
ATLANTIS II	CD 7.450	PENT 166 32 Mb
AZTECAS	CD 7.450	PENT 166 32 Mb
BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO	CD 5.795	PENT 166 16 Mb
COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN	CD 6.795	PENT 166 32 Mb
DIPLOMACY	CD 7.495	
DRÁCULA (RESURECCIÓN)	CD 7.450	PENT 166 32 Mb
DRIVER	CD 7.495	PENT 200 32 Mb
EXTREME BIKER	CD 5.795	PENT 233 32 Mb
FARAÓN	CD 6.795	PENT 133 32 Mb
FAUSTO	CD 7.450	PENT 200 32 Mb
FIFA 2000	CD 5.795	PENT 133 32 Mb
FLANKER 2.0	CD CONS.	
FLIGHT SIMULATOR 2000	CD 9.990	PENT 166 32 Mb
FLIGHT UNLIMITED III	CD 7.495	PENT 233 32 Mb
FLY!	CD 7.495	PENT 200 32 Mb
FX CHESS	CD 2.995	
GABRIEL KNIGHT 3	CD 6.795	PENT 166 32 Mb
GP 500	CD 7.495	PENT 200 32 Mb
HALF-LIFE JUEGO DEL AÑO	CD 6.795	PENT 133 24 Mb
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE	CD 3.995	
HOMEWORLD	CD 6.795	PENT 200 32 Mb
INDIANA JONES Y LA MAQUINA INFERNAL	CD 6.795	PENT 200 32 Mb
MESSIAH	CD 7.495	
MIG ALLEY	CD 2.895	PENT 166 32 Mb
MIGHT AND MAGIC VII	CD 7.495	PENT 166 32 Mb
MORTADELO Y FILEMÓN: MAQUINA METEOROLOCA	CD 3.995	
MORTYR	CD 7.450	PENT 200 32 Mb
NBA BASKETBALL 2000	CD 7.495	
NBA LIVE 2000	CD 5.795	PENT 166 32 Mb
NOCTURNE	CD 7.495	PENT 166 64 Mb
PACK MULTIACTION 2000	CD 2.895	PENT 100 16 Mb
PACK MULTISPORTS 2000	CD 2.895	PENT 166 16 Mb
PC ATLETISMO 2000	CD 2.995	PENT 150 16 Mb
PIZZA SYNDICATE	CD 2.895	PENT 166 32 Mb
PRINCE OF PERSIA 3D	CD 7.495	PENT 233 64 Mb
RADICAL DRIVE	CD 2.895	PENT 200 32 Mb
RAGE OF MAGES 2	CD CONS.	PENT 133 32 Mb
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	CD 7.495	PENT 266 32 Mb
RALLY CHAMPIONSHIP	CD 6.995	PENT II 266 64 Mb
RAYMAN 2	CD 5.795	PENT 133 32 Mb
REVENANT	CD 7.495	PENT 233 32 Mb
SEGA RALLY 2	CD 2.895	PENT 200 32 Mb
SILENT HUNTER II	CD CONS.	
SPIRIT OF SPEED 1937	CD 7.495	
SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE	CD 6.795	PENT 233 32 Mb
TARZÁN	CD 5.795	PENT 166 16 Mb
THE NOMAD SOUL	CD 7.495	PENT 233 32 Mb
THEME PARK WORLD	CD 6.795	PENT 200 32 Mb
TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION	CD 7.495	PENT 233 32 Mb
TONIC TROUBLE	CD 4.895	PENT 166 32 Mb
TRAITORS GATE	CD 2.995	PENT 100 32 Mb
TRICK STYLE	CD 6.795	PENT 200 16 Mb
UNREAL TOURNAMENT	CD 7.495	PENT 200 16 Mb

RECOMENDADOS

AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS

PENT 166 32 Mb

CD 7.990

Esta nueva versión te da el mando sobre 13 civilizaciones que abarcan 1.000 años de historia, desde la Edad Media hasta la Edad Imperial. Presenta mapas ampliados, mayor escala de objetos y mejor Inteligencia Artificial.

PC FUTBOL 2000

PENT 150 32 Mb

CD 2.995

PC Fútbol 2000 se perfila como el mejor manager-simulador de fútbol del nuevo milenio. Sorprendentes novedades y una atención especial a las sugerencias recibidas han sido fundamentales en el desarrollo de esta nueva versión.

QUAKE III ARENA

CD 7.495

Enfréntate a enemigos mucho más astutos que en Quake I y II en un espectacular entorno gráfico. Cuentas con un poderoso arsenal y la posibilidad de jugar en un mundo multijugador muy depurado.

QUAKE III Ed. LIMITADA CD 8.495




MANUAL ESPAÑOL

PANTALLA ESPAÑOL


VOCES ESPAÑOL

MANUAL INGLES

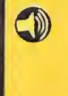
PANTALLA INGLES

VOCES INGLES

RECOMENDADOS

DUNGEON KEEPER





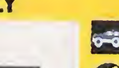
PENT 75
16 Mb

CD 2.990

Vuélvete malo en Dungeon Keeper, con un ejército de monstruos bajo tu mando. Somete a una serie de reinos deseosos de paz y expande tu imperio.

RAYMAN GOLD






PENT 60
16 Mb

CD 2.995

Todas las aventuras de Rayman recogidas en un solo paquete. Incluye los 6 mundos originales más los 24 niveles de la versión Designer, con la que además podrás crear tus propios mundos.

V-RALLY



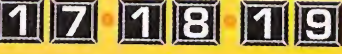


PENT 166
16 Mb

CD 2.990

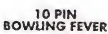
La competición más realista jamás creada. Vas a tener que afrontar todos los peligros, tanto de día como de noche... domina las trayectorias, los deslizamientos controlados y los saltos a fin de conseguir el título de Campeón del mundo.

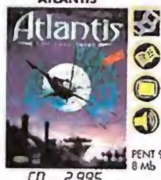
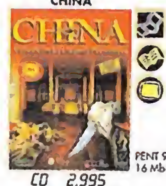


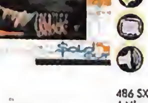


pedidos por teléfono:
902 17 18 19

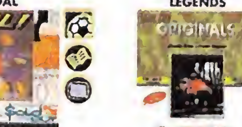
OFERTAS



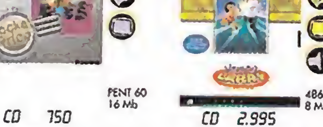
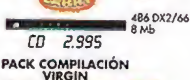





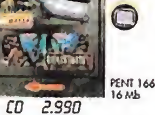
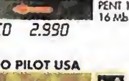


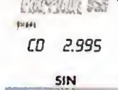




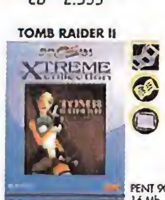
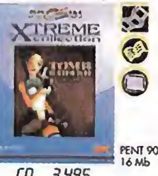


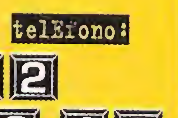






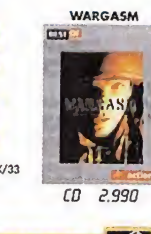
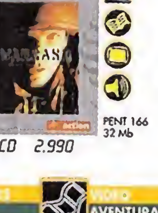
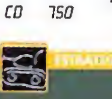









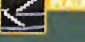
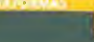
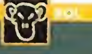





Título	Precio	Requisitos
10 PIN BOWLING FEVER (Full Version)	CD 750	PENT 90 16 Mb
ATLANTIS	CD 2.995	PENT 90 8 Mb
BLADE RUNNER	CD 2.995	PENT 90 16 Mb
CHINA	CD 2.995	PENT 90 16 Mb
COLIN McRAE RALLY	CD 3.995	PENT 166 16 Mb
CREATURE SHOCK	CD 395	486 SX/25 4 Mb
DIABLO	CD 2.995	486 DX2/66 8 Mb
DIONAKRA (Full Version)	CD 750	PENT 166 20 Mb
DUKE NUKEM 3D	CD 2.995	486 DX2/66 8 Mb
DUNE	CD 395	386 SX/25 4 Mb
EGIPTO A.C. 1156	CD 2.995	PENT 90 16 Mb
EL QUINTO ELEMENTO	CD 2.995	PENT 133 16 Mb
FOOTBALL MASTERS (Full Version)	CD 750	486 DX/33 4 Mb
FORTUNE COOKIE (Full Version)	CD 750	PENT 75 8 Mb
GADGET	CD 2.995	PENT 133 16 Mb
GLOBAL DEFENDER (Full Version)	CD 750	PENT 133 16 Mb
GOAL	CD 395	386 SX/25 4 Mb
GRAND PRIX LEGENDS	CD 2.995	PENT 166 32 Mb
HEART OF DARKNESS	CD 2.990	486 DX2/66 16 Mb
HERETIC II	CD 2.995	PENT 166 32 Mb
HOPKINS FBI	CD 2.995	PENT 133 16 Mb
JUGGERNAUT CORPS (Full Version)	CD 750	PENT 90 16 Mb
KART RACE (Full Version)	CD 750	PENT 60 16 Mb
LARRY VII: LOVE FOR SAIL!	CD 2.995	486 DX2/66 8 Mb
LORDS OF MAGIC	CD 2.995	PENT 75 16 Mb
LURE OF THE TEMPRESS	CD 395	386 SX/25 4 Mb
MAGIC DREAM (Full Version)	CD 750	PENT 90 16 Mb
MANIC KARTS	CD 395	486 DX2/66 8 Mb
MISSION CHAMELEON (Full Version)	CD 750	PENT 60 16 Mb
PACK COMPILACIÓN VIRGIN	CD 2.990	PENT 166 16 Mb
PANZER GENERAL II	CD 2.995	PENT 90 16 Mb
POD GOLD	CD 2.995	PENT 90 16 Mb
POLARIS REBELLION (Full Version)	CD 750	PENT 166 20 Mb
POPULOUS III: EL PRINCIPIO	CD 2.990	PENT 133 16 Mb
POWERSLIDE	CD 2.995	PENT 133 16 Mb
PRO PILOT USA	CD 2.995	PENT 90 16 Mb
RACING SIMULATION 1	CD 2.995	PENT 133 16 Mb
REDLINE RACER	CD 2.995	PENT 133 16 Mb
SETTLERS II	CD 2.995	486 DX2/66 8 Mb
SEVEN KINGDOMS: ANCIENT ADVERSARIES	CD 2.995	PENT 90 16 Mb
SHERLOCK HOLMES 2: ROSA TATUADA	CD 2.990	486 DX2/66 8 Mb
SIN	CD 2.995	PENT 166 32 Mb
SPEED BUSTERS	CD 2.995	PENT 133 32 Mb
THE 7th GUEST	CD 395	386 SX/25 4 Mb
THEME HOSPITAL	CD 2.990	PENT 75 16 Mb
TOCA TOURING CAR	CD 2.995	PENT 166 16 Mb
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	CD 3.495	PENT 60 8 Mb
TOMB RAIDER II	CD 3.495	PENT 90 16 Mb
UNREAL	CD 2.995	PENT 166 16 Mb
VANGUARD ACE (Full Version)	CD 750	PENT 60 16 Mb
VERSALLES	CD 2.995	PENT 90 16 Mb
WARCRAFT II	CD 2.995	486 DX/33 8 Mb
WARGASM	CD 2.990	PENT 166 32 Mb
WINGSTAR (Full Version)	CD 750	486 DX/33 4 Mb

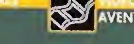

CONDUCCIÓN

DEPORTE

LÓGICA

JUEGOS DE MESA

PACKS

PLATAFORMAS

ROL

ARCADE

SIMULADORES

VIDEO AVENTURA
ESTRATEGIA

Hace 10 años...



Snoopy, uno de los más conocidos personajes de cómic, presidía la portada del número 22 de Micromanía de la Segunda Época, protagonizando una aventura en clave de humor con el sutil estilo que siempre le ha caracterizado. También en ese número un especial juegos de lucha, entre los que destacaba el sensacional título de artes marciales, el clásico «Budokan» donde practicar las disciplinas más representativas de la cultura japonesa. En aquel número os invitamos a daros una vuelta por Beverly Hills acompañando a Eddy Murphy en «Super Detective en Hollywood», un programa de acción que consumió cantidades ingentes de nuestra joven adrenalina. En otro tono más sosegado, dimos un exhaustivo repaso a los juegos de cine de una compañía por aquel entonces llamada Lucasfilm Games, además de las secciones habituales.

¡Señores de Acclaim, pónganse de acuerdo!

Echando un vistazo a una de las últimas producciones de Acclaim para PC, «Trick Style», descubrimos una errata que, aunque a simple vista puede pasar desapercibida, o no parecer del todo importante, en realidad puede llevar a más de una decepción por parte del comprador.

Mirando la parte inferior de la caja, podemos ver los requerimientos mínimos del sistema que aquí os enumeramos textualmente:
Direct 3D compatible 3D Accelerator Card
4X CD-ROM Drive
P200 (PII-233 recommended)
16 MB RAM (32 MB recommended)
Windows 95/98
DirectX 5.0 or higher
50 MB Hard Disk Space
DirectX compatible Sound Card
4MB PCI Video Card
La sorpresa llega cuando ojeando las instrucciones, en la página 3, donde se vuelven a remarcar los requisitos mínimos del sistema, nos encontramos con lo siguiente, esta vez traducido al castellano:
Intel Pentium 233 Mhz (recomendado P300 Mhz).
32Mb de RAM (recomendado 64Mb).
190 Mb de espacio libre en el disco duro.
Lector de CD-ROM de 4X.
DirectX 6 o superior
Tarjeta de sonido DirectX 6 o superior compatible.
Tarjeta aceleradora de vídeo Voodoo 1 o equivalente.
Windows 95/98
Señores, ¡pónganse de acuerdo entre ustedes! No puede ser que un mismo producto tenga dos requerimientos mínimos de sistema tan disparatadamente distintos, pues esta falta de cuidado al final recae sobre el comprador, que es el único que no tiene culpa.

MÁS QUE DRÁCULA, DRACULÍN



¡Qué imágenes!, ¡qué secuencias renderizadas!, ¡qué argumento!, ¡qué ambientación!, ¡qué música!..., pero que corto, caramba. El nuevo juego de Microids, «Drácula. Resurrección», peca en exceso de ser efímero en cuanto a duración y prolongación argumental.
Nuestro experto encargado de comentar el juego consiguió acabárselo, sin solución alguna, en poco más de una hora, lo cual nos indica que entre nuestras filas se encuentran auténticos colosos del software lúdico, o que la aventura no sólo es fácil, sino que además es escueta en demasía.
¿Qué pensarán los usuarios que se gasten el dinero que vale y encuentren con que se han "pulido" el juego en menos que canta un gallo?

Formidable

La última nueva sede de La Confederación ha abierto sus puertas recientemente en la calle Meléndez Valdés 54, de Madrid, sumándose así a la lista de las que Centro Mail ha establecido hasta la fecha por todo el territorio nacional. A partir de ahora podremos disfrutar de juegos por red en Madrid, Alcobendas, Alcalá de Henares, Logroño, Pamplona, San Sebastián y Málaga.



Lamentable

Las dificultades que hay hoy en día para conseguir los juegos online, más conocidos del mercado, como son «Ultima Online», «Everquest» o «Asheron's Call», a pesar de que el número de españoles que lo juegan es considerablemente elevado. ¿Por qué ninguna distribuidora se atreve a traerlo y nos obliga a comprarlos en tiendas de importación a precios disparatados?

Humor

por Ventura y nieto



EL SECTOR CRÍTICO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA. C/ Pedro Texeira, 8. 5ª planta. 28020 Madrid. Email: sectorcritico.micromania@hobbypress.es

¿Cómo... se las ingeniarán las compañías jugueteras para desprestigiar al videojuego este año?

¿Qué... consola será la que transporten en mayor número los Reyes Magos este año?

¿Cuánto... tardará el PC en superar el nivel tecnológico de Dreamcast?

¿Cuándo... tendremos algo más que conjeturas acerca de «Ultima Online 2»?

LO MEJOR DEL MES



¡Ha salido «Quake III» a la venta! Y con él llega una Navidad repleta de tiros, explosiones, mutilaciones y desmembramientos y, todo ello, con una calidad gráfica impresionante, una música fascinante a cargo de Front Line Assembly y unos videos asombrosos; son algunas cosas que nos ofrecerá esta obra maestra de id Software.





Feliz Milenium



BYTE Connection



Nadie cuenta ovejitas a estas horas de la noche. Bueno, puede que algún despistado, alguien con el rumbo perdido; tal vez un transeúnte nocturno o deambulante etílico. Sí. Algún caso sin remedio, una rara especie en extinción. Por el contrario, la otra gran mayoría, la de navegantes y marinos, la de modernos surfistas sobre "cuestas informativas", los guerreros protectores de la noche, aventureros en busca de arcas perdidas, doncellas y otras sorpresas..., están esperando ahí mismo, delante de tus narices, en la autopista de al lado y a pocos kilobytes por segundo de distancia.

Solamente tienes que pisar el acelerador, pulsar un par de veces las orejas del ratón y...



No sé si alguno estaba pensando en qué ocurrió después de aquella eterna nevada ocurrida un minuto antes de que todos los relojes del planeta cantaran el "Aleluya" al nuevo siglo naciente. Pero como veo una impaciente sensación de intriga y misterio en vuestros helados y navideños corazones, me vais a permitir que yo os saque de la duda que os embarga. Sí, realmente todo se congeló a las doce menos un minuto, hasta el mismísimo Bill Gates se quedó petrificado con una copa de champán entre los dedos a pocos centímetros de sus estirados labios y con la mirada tras sus gafas de diseño congelada frente a una enorme pantalla TFT de pared, donde aparecía saltando un alegre Mickey Mouse en uno de sus clásicos animados más conocidos. También se quedaron en pausa-por-congelación los clientes del "Route 66" con sus chupitos de ron miel en sus manos; y los ascensores del Empire State Building llenos de humanos; y la sonrisa de la Estatua de la Libertad, el satélite perdido en Marte por los chicos de la NASA, y las atracciones de Disneylandia y los tebeos del Increíble Hulk, y las pinturas del Museo de Arte Nuevo de Nueva York, y los quioscos de palomitas de maíz, los cajeros automáticos y los atracadores de bancos, los belenes y sus lucecitas multicolores –que ya no parpadean por el frío–, los mantecados y el turrón de chocolate y hasta el trineo del buenazo de Santa Claus que, por aquellos momentos sobrevolaba en Francia a la Torre Eifel y que de la intensa nevada había quedado tan cubierta de nieve que su aspecto se parecía más a un gran árbol navideño tallado en hielo que a un histórico monumento de piezas metálicas símbolo de una pasada Explosión Universal.

Sí, toda una pasada...¡de movida!. Bueno, lo cierto es que realmente no nevó tanto. Fue más bien un pequeño lapsus temporal, un pulsar un botón de "pausa" en la existencia y las vidas de todos los habitantes del planeta. Y no, la culpa no la tuvo la nieve, ni el virus "monopoly", ni los zombies de «The House of the Dead»; el tema fue que tanta ansiedad colectiva por el "¿qué pasará?" después de la última campanada o al poner en marcha el calendario de la "odisea espacial del año 2000", tanta incógnita contenida en tanta "cabecita humana" provocó lo que podría llamarse "un mogollón de megas de energía neuronal" tan contenidos, que el otro extremo del "big-bang" ralentizó en "parada temporal simulada" produciendo ese efecto "vacío espacio-tiempo" causante de la historia en cuestión. O sea, que no hubo ni gran nevada, ni relojes averiados, ni nada de nada. Todo iba a seguir lo mismo; igual que dijo Ridley Scott cuando le preguntaron por la ambientación de «Blade Runner»: "El futuro será igual que el presente, sólo que cuando giremos una esquina nos encontraremos algo sorprendente".

Claro que sí. Ya es sorprendente con lo mal que se llevan los "terrícolas" que hayamos llegado donde estamos: comida paté envasada al vacío, espadas de luz marca "Darth Vader" para los policías nocturnos, ordenadores que hablan más que la protagonista de un culebrón televisivo; yogures ultra-light con mini-bichos mutantes para no sé qué de estar en forma, relojes teléfono, pantallas de televisión del aspecto de un cuadro, palomitas para microondas, etc., etc., y más etc. ¿Qué es entonces lo que iba a sorprendernos, o queríamos que nos sorprendiese del milenio que acaba de salir del cascarón? ¿Cigarrillos de mentira con humo virtual?, ¿tal vez televisores holográficos de pantalla enrollable tipo póster de los Prodigy?, o mejor ¿cines interactivos por ondas alpha con el espectador para compartir experiencias jamás soñadas tipo:"Yo soy Jar Jar Binks" y tú haces de "Yoda chiquitillo"?; o ¿porqué no"sexo inalámbrico para parejas que trabajen y residan en poblaciones separadas? Aunque al final y por ese mecanismo intrínseco del ser humano llamado "nunca estoy contento con lo que tengo" luego pasará como siempre y echaremos de menos esas cosillas del pasado como: el ZX-spectrum y sus jueguecillos matamarcianos, o el bocata de atún con jamón york y aceite de oliva deslizante y, cómo no, los cigarrillos cuanto más altos en nicotina mejor.

Mejor será que lo tomemos con calma, que todo llegará a su cauce tecnológico al final. Y en vez de decir :"Hola efecto 2000 ¿cuánta "morcilla" nos vas a dar hoy?", digamos :"Feliz Navidad, milenio que viene". Prepárate porque los humanos tenemos cuerda para rato y a esto de la "tesnología moderna" no hay quién nos pare. Así que siga nevando y...

¡Feliz Año Galáctico y que nos vaya bien!

Rafael Rueda

Jane´s USAF

Simulador/Jane´s

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: SO: Windows 95/98, CPU: Pentium 200 (Pentium II 350), RAM: 32 MB (64 MB), Espacio en disco: 76 MB, Vídeo: Aceleradora 3D con soporte DirectDraw 6.1 con 4 MB (Aceleradora 3D con 16 MB), DirectX 6.1 (DirectX 7.0 incluidas en el CD-ROM)



CONTROLES BÁSICOS:
Cursores: Virar/Cabecear
1-8: Potencia
[: Seleccionar armamento Aire-Tierra
]: Seleccionar armamento Aire-Aire
Intro: Siguiente objetivo radar
Espacio: Disparo
Teclas de Función: Vistas

Jane´s siempre es una garantía de calidad en la creación de simuladores bélicos. El último simulador salido de sus estudios es «Jane´s U.S.A.F.», del que podréis jugar en esta demo una misión, volando en un F-15E dentro de un grupo de combate, donde vuestro objetivo será destruir la torre de control de la base aérea enemiga con bombas MK-84 no guiadas y proteger al resto de los integrantes del grupo que participan en el ataque, de los interceptores enemigos, mediante un amplio arsenal de misiles aire-aire. Esta demo está en inglés y no tiene soporte multijugador. En el directorio "USAF" del CD-ROM se haya una plantilla con todos los controles disponibles en formato PDF.

Arcade 3D / id Software

DEMO

Quake III Arena

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: SO: Windows 95/98, CPU: Pentium 200 MMX, RAM: 64 MB, Espacio en disco: 50 MB, Vídeo: Aceleradora 3D con soporte OpenGL, DirectX 6.1 (DirectX 7.0 incluidas en el CD-ROM), Multijugador: Red interna o módem para juego multijugador.

CONTROLES BÁSICOS:
Cursores: Movimiento
Control: Disparo
Espacio: Saltar
C: Agacharse
1 a 9: Seleccionar Armas
Tabulador: Usar Objeto
Ratón: Mover punto de mira

Tras muchos meses de espera y varios test de compatibilidad entre máquinas, id Software ha desarrollado la demo del juego «Quake III Arena» que podréis disfrutar antes de la aparición de tan esperado título. En esta demo podréis demostrar vuestra puntería en cuatro "arenas" distintas, tanto en modo de un solo jugador como en modo multijugador, en las que podréis luchar tanto contra otros jugadores humanos en red, como contra los bots que incluye la demo, con varios niveles de dificultad y la posibilidad de jugar en solitario o por equipos. La demo permite el juego a través de Internet en servidores especializados o bien crear tu propio servidor a través de Internet o de una red interna para poder luchar contra otros jugadores humanos. Esta demo incluye dieciséis modelos distintos de personajes para elegir, entre jugadores humanos y bots. La demo no incluye todas las armas que compondrán el arsenal del juego completo, aunque las que tiene permite hacerse una buena idea de cómo será la versión final y cuenta con un completo manual on-line que se instala junto con la demo donde se explican todas las características del juego, además de una sección de resolución de problemas.

SWAT 3: Close Quarters Battle

Acción/Estrategia/Sierra

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: SO: Windows 95/98, CPU: Pentium 233, RAM: 32 MB, Espacio en disco: 47 MB, Vídeo: Tarjeta con 4 MB y soporte 800x600 a 16 bit, DirectX 6.1 (DirectX 7.0 incluidas en el CD-ROM)



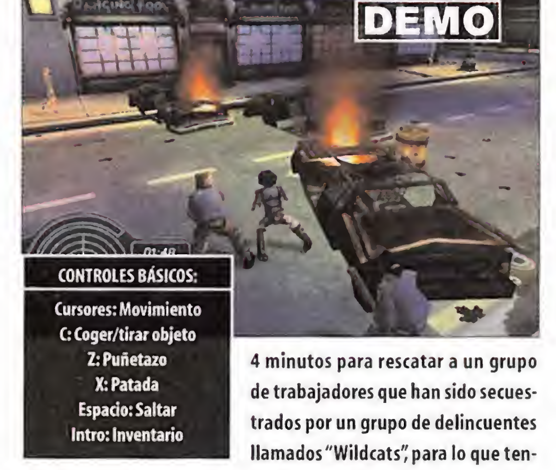
CONTROLES BÁSICOS:
Cursores: Movimiento
U: Usar/Abrir
R: Recargar Arma
Botón Izq. Ratón: Disparo
Ratón: Vistas
Teclas de Función: Cambiar arma/objeto inventario

«SWAT 3», es la continuación de la saga creada por Sierra Studios de simuladores de cuerpos de élite de policía, que ahora ha pasado de las dos a las tres dimensiones. En este caso tomamos el papel de agentes del cuerpo de élite de la policía de Los Ángeles. En esta demo podréis jugar una misión completa en la que debéis tomar al asalto una tienda para rescatar al Embajador de Turquía de sus captores Kurdos. Para esto contaréis con un comando de cinco hombres, a los que podréis dar múltiples órdenes mediante comandos de radio. Esta demo no tiene soporte multijugador e incluye un amplio fichero de texto con un completo manual y cómo realizar correctamente la misión encomendada.

Urban Chaos

Arcade/Aventura/Eidos Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98, CPU: Pentium 233 (Pentium II 300), RAM: 32 MB (64 MB), Espacio en disco: 40 MB, Vídeo: Tarjeta compatible con DirectX 6.1 y 4 MB de memoria (Aceleradora 3D con soporte D3D y 8 MB), Sonido: Tarjeta 100% compatible con DirectX 6.1, DirectX 6.1 (DirectX 7.0 incluidas en el CD-ROM)



CONTROLES BÁSICOS:
Cursores: Movimiento
C: Coger/tirar objeto
Z: Puñetazo
X: Patada
Espacio: Saltar
Intro: Inventario

«Urban Chaos» es un nuevo juego de acción en tercera persona salido de la factoría de Eidos Interactive. En esta demo tomamos el papel de D'arci Stern, una policía novata de Union City. D'arci tiene 4 minutos para rescatar a un grupo de trabajadores que han sido secuestrados por un grupo de delincuentes llamados "Wildcats", para lo que tendrá que emplear sus puños o las armas que les quite a los pandilleros para eliminarles o detenerles poniéndoles unas esposas lo más rápidamente posible sin que los trabajadores resulten heridos. En el directorio "Urban Chaos" del CD-ROM se encuentra un fichero de texto donde se explica que tácticas utilizar para acabar con los delincuentes que pueblan el nivel.

Close Combat IV: Battle of the Bulge

Estrategia/SSI

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: SO: Windows 95/98, CPU: Pentium 200, RAM: 32 MB, Espacio en disco: 100 MB, Vídeo: Tarjeta gráfica a 800x600 y 16 bit, DirectX 6 (DirectX 7.0 incluidas en el CD-ROM), Multijugador: Conexión a Internet



CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: Desplazamiento pantalla
Ratón Botón Dcho.: Menús Ordenes
Z: Movimiento
V: Abrir fuego
N: Defender
M: Emboscada

La saga «Close Combat» continúa dando guerra, esta vez desarrollada por SSI y ambientada en la batalla de las Ardenas, en donde el ejército alemán intentó recuperar el terreno perdido tras el desembarco de Normandía por los aliados, utilizando los más modernos y poderosos tanques de la época. En esta demo podréis jugar una serie de tutoriales donde aprenderéis las tácticas a utilizar, desde la selección de grupos hasta realizar emboscadas perfectas al enemigo. También permite jugar una misión en modo un solo jugador del lado Alemán o Aliado utilizando numerosas unidades y en modo multijugador permite jugar gratuitamente a través de Mplayer.com esta misma misión.

Aventura 3D/LucasArts

Indiana Jones y la máquina infernal

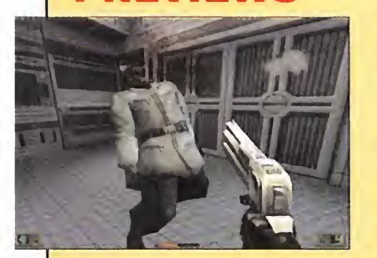


REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98, CPU: Pentium 200 ó superior, RAM: 32 MB (64 MB), Espacio en disco: 70 MB, Vídeo: Aceleradora 3D con 4 MB y compatible Direct3D, Sonido: Tarjeta de sonido 16 bit compatible con DirectX, DirectX 6.1 (DirectX 7.0 incluidas en el CD-ROM)

CONTROLES BÁSICOS:
Cursores: Movimiento
Alt.: Saltar/Descolgarse
Barra Espaciadora: Enfundar/Desenfundar el arma
Ctrl.: Acción/Disparar
1 a 0: Seleccionar arma
Escape: Menú

«Indiana Jones y la Máquina Infernal» es una nueva aventura de LucasArts en la que nuevamente tomamos el control del Doctor Jones, aunque con una novedad: esta vez la acción se desarrolla en 3D. Ahora nuestro arqueólogo favorito tiene que encontrar las cuatro partes de la "Máquina Infernal" antes de que el ejército soviético pueda reconstruirla y desarrollar una temible arma con ella, para lo que cuenta de su inseparable látigo (gracias al que podrá saltar a través de algunos obstáculos) y de un revólver y un machete además de poder recoger y utilizar las armas que arrebate a los enemigos que merodean por el juego. Indy también puede utilizar algunos vehículos como el jeep que aparece en el juego. La demo que os ofrecemos permite jugar un nivel de esta aventura, está traducida y doblada al castellano y cuenta con un completo fichero de ayuda.

PREVIEWS




Soldier of Fortune

Activision está desarrollando un nuevo arcade 3D llamado «Soldier of Fortune», en el que el jugador encarnará el papel de un mercenario y que cuenta con unos espectaculares gráficos, del que incluimos un espectacular vídeo de presentación en el CD-ROM




Slave Zero

«Slave Zero» es un futurista arcade en tercera persona creado por Accolade en el que podremos tomar el control de colosales robots que luchan por conseguir su libertad y del que os presentamos un trailer de presentación en castellano.




Demolition Racer

El CD-ROM de este mes contiene una preview en castellano del juego de Infogrames «Demolition Racer», un juego de carreras en la que el objetivo no sólo es ganar, sino evitar que los otros corredores destrocen tu coche.

Links LS 2000

Simulador deportivo/Microsoft

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: SO: Windows 95/98, CPU: Pentium 200, RAM: 32 MB, Espacio en disco: 49 MB, Vídeo: Tarjeta con 1 MB y soporte 800x600 a 32 bit, DirectX 6.1 (DirectX 7.0 incluidas en el CD-ROM), Multijugador: Conexión a Internet o red local



CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: Todos los comandos disponibles

«Links LS» es un clásico simulador de golf del que incluimos una demo de su última versión. En esta demo podréis jugar los nueve primeros hoyos en el campo de Mauna Kea en Hawaii. La demo permite competir contra otros golfistas en el mismo ordenador (jugando por turnos) ya sean estos controlados por el ordenador o por contrincantes humanos y cuenta con cinco modos de juego distintos de entre los treinta modos disponibles en el juego completo, aunque sólo tiene una de las animaciones de golfistas. Esta demo tiene soporte multijugador a través de Internet y de red local, y, además, permite jugar a varias personas a la vez en el mismo ordenador.

Interstate '82

Arcade/Activision

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: SO: Windows 95/98, CPU: Pentium 233, RAM: 64 MB, Espacio en disco: 76 MB, Video: Tarjeta de vídeo con 4MB a 16 bit, DirectX 7.0 (DirectX 7.0 incluidas en el CD-ROM)



CONTROLES BÁSICOS:
Cursores: Acelerar/Frenar/Dirección
Espacio: Disparo
Intro: Cambiar arma

«Interstate '82» es un arcade en el que los jugadores utilizan vehículos de los años 80 armados hasta los dientes. En esta demo podréis jugar una misión completa del juego original en la que podrás incluso salir del coche y luchar cuerpo a cuerpo contra los múltiples enemigos del juego, aunque no sea muy recomendable. La demo se copia al directorio "Inter82" de la unidad C del disco duro y para jugarla hay que ejecutar el fichero "C:\Inter82\Data\I82STUB.EXE". En el directorio del juego existe un fichero de texto explicativo del contenido de la demo.



PC Atletismo 2000

Simulador deportivo/Dinamic Multimedia

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98, CPU: Pentium 200 MMX (Pentium II 350), RAM: 16 MB (32 MB), Espacio en disco: 88 MB, Video: SVGA (Aceleradora 3D mediante Direct 3D), DirectX 7.0 (Incluidas en el CD-ROM)

CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: Todos los comandos disponibles

Os ofrecemos una demo en rigurosa exclusiva del nuevo juego de Dinamic Multimedia, en la que podremos tomar el rol de un atleta que lucha por conseguir medallas en los Campeonatos de Atletismo. La demo permite participar en cuatro pruebas distintas: 100 y 800 metros lisos, lanzamiento de peso y salto de longitud. Para controlar al atleta hay que pulsar el botón izquierdo del ratón cuando la parte verde del círculo que hay debajo del corredor está pasando por la flecha azul para acelerar y mantener el ritmo de la carrera. En las pruebas de salto y lanzamiento hay que pulsar el botón izquierdo del ratón de la misma manera que en las pruebas de velocidad y el botón derecho (manteniéndolo pulsado) en el momento de saltar o lanzar para coger el ángulo adecuado (45°) antes de soltar el botón para que el atleta pueda saltar o lanzar con el máximo alcance. La demo requiere que el CD-ROM esté en el lector al ejecutarla, ya que la música se reproduce desde el CD-ROM.

MULTIMEDIA

Actualizaciones

Kingpin: Life of Crime v1.21 Esta actualización corrige una gran cantidad de pequeños problemas que tiene el juego completo, además de mejorar en un veinte por ciento el ancho de banda necesario para el juego en red. La instalación de esta actualización no permite utilizar las partidas guardadas anteriormente. La actualización contiene unos ficheros de texto donde se explican todos las mejoras realizadas.

Driver v1.1 Esta actualización mejora el rendimiento en máquinas equipadas con tarjetas de vídeo con chip TNT y TNT2 y soluciona algunos problemas de inteligencia artificial y gráficos y ha de ser descomprimida en el directorio donde se encuentre instalado el juego original.

Falcon 4.0 v1.07 La actualización que se incluye en el CD-ROM mejora sustancialmente el aspecto gráfico y corrige algunos errores del juego. Incluye un fichero de texto donde se explican todos los cambios realizados.

Homeworld v1.04 Esta actualización corrige fallos como la ubicación del CD del juego (ahora puede estar insertado en cualquiera de las unidades de CD-ROM), cambia los valores de masa y coste de algunas unidades y realiza mejoras en el modo multijugador. Contiene un fichero de texto explicativo de los cambios realizados.

Aliens vs. Predator v1.1 Con esta actualización para «Aliens vs. Predator» se podrá grabar la partida sin necesidad de acabar el nivel, además de realizar otras pequeñas mejoras al juego.

SOLUCIÓN INTERACTIVA









Age of Empires II: The Age of Kings

La solución interactiva de este mes trata sobre el nuevo juego de Microsoft «Age of Empires II: The Age of Kings» del que podréis descubrir todos sus secretos, tácticas a seguir en la creación y movimiento de unidades y cómo utilizar estas en los combates contra el enemigo, tanto de manera defensiva como ofensiva. Además incluye unos útiles trucos con los que salir airoso en el caso de que te hayas quedado atascado en alguna misión.

Cómo se hizo Messiah

El segundo CD-ROM de este mes contiene una interesante aplicación multimedia con la que podréis conocer los entresijos del desarrollo y la historia de «Messiah» uno de los juegos más esperados y revolucionarios de la temporada. Esta aplicación ha sido creada por los propios programadores de Shiny Entertainment utilizando vídeos y fotografías tomadas durante los casi dos años que dura la creación de este complejo juego y aunque está en inglés –traducirla suponía reprogramar la aplicación de nuevo con el consiguiente retraso– hemos considerado que la calidad de la información justificaba su publicación inmediata.

Esta aplicación consta de siete secciones distintas. En la primera nos presentan, con la ayuda de unos divertidos vídeos, quienes forman el equipo de «Messiah» y cual es su labor en el desarrollo del juego, las características del motor gráfico específicamente desarrollado para este juego en el vídeo "Technologies of Tomorrow", entre las que destaca con diferencia el uso de texturas curvas en los modelos realizados. En el apartado "Messiah Development" nos muestran unos bocetos de desarrollo en los que se puede apreciar la cantidad y la calidad de los movimientos de los personajes del juego (¡incluso algunos personajes bailan la "Macarena"!) y de cómo se aplican las grabaciones de modelos humanos a los movimientos faciales y bailes que se podrán disfrutar en el juego completo. Otros interesantes vídeos permiten ver en acción a los desarrolladores de Shiny mientras prueban unos modelos de helicópteros para otro juego en desarrollo: «Stunt Copter».

Otra de las secciones importantes de esta aplicación contiene una serie de entrevistas realizadas a los programadores en las que nos cuentan sus impresiones sobre el juego en general y sobre su labor en el apartado específico (programación, diseño gráfico y de niveles, etc), además de sus aficiones fuera del trabajo.

La sección "History" presenta a los personajes que componen el juego, algunos de los mapas, imágenes de cómo realizaron las capturas de movimientos para, posteriormente, programarlos en el juego, un diario del desarrollo y artículos sobre el juego y la compañía aparecidos en distintas publicaciones.

El resto de las secciones, "Early designs", "Storyboards" y "Artwork" constan de una serie de animaciones e imágenes que muestran los avances realizados en los distintos aspectos del juego, como el argumento y los modelos en dos y tres dimensiones de los personajes. El último apartado, "Shiny fun" muestra a los miembros de Shiny en sus horas libres, cantando en un karaoke o celebrando la fiesta de Halloween.

















Arcade 3D/ Shiny Entertainment

Messiah

«Messiah» es un juego desarrollado por Shiny Entertainment utilizando las más modernas técnicas y un nuevo motor gráfico creado exclusivamente para él. En esta demo tomamos el papel de Bob, un ángel enviado por Dios para poner orden en la Tierra, que puede poseer el cuerpo de los mortales que la pueblan y utilizarlos para llevar a cabo su objetivo. Esta demo es un test de compatibilidad entre plataformas, por lo que podría no funcionar correctamente en todos los equipos y exige que la tarjeta de vídeo esté configurada con una profundidad de color de 16 bit, no superior, porque sino no funcionará correctamente. La primera vez que se inicia la pantalla se pone en negro y hay que pulsar "Intro" para que se compile correctamente. Tras esta sencilla operación podréis jugar un nivel del juego, en el que deberéis ir poseyendo a algunos de los guardias y científicos que pueblan el nivel para conseguir llegar hasta el final del mismo. Esto los deberéis hacer con mucho cuidado, ya que si otro guardia os sorprende con la forma de ángel o poseyendo a algún personaje os atacará. Esta demo está en inglés, aunque el juego completo estará traducido al castellano.











DEMO

CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Intro: Acción/Poseer/Enfundar/Desenfundar arma.
Espacio: Modo Combate/Disparo
Retroceso: Desposeer
Control: Salto/Batir Alas
+/- Teclado numérico: Modo Zoom
* Teclado numérico: Salir Zoom



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: SO: Windows 95/98, CPU: Pentium 233, RAM: 64 MB, Espacio en disco: 127 MB, Vídeo: Aceleradora 3D (soporta Glide y D3D) con 16 bits de color, DirectX 7 (Incluidas en el CD-ROM)







YA EN TU QUIOSCO POR SÓLO 695 PTAS.

Si no encuentras esta guía en el quiosco puedes pedírnosla llamándonos de 9:00h. a 14:30h. o de 16:00h. a 18:30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a suscripcion@hobbypress.es

GANADORES CONCURSO CASTROL HONDA

Las siguientes personas han resultado ser las ganadoras de una cazadora:

Joaquín Vallejo Izquierdo. Vizcaya
Moisés García Fernández. Madrid
Francisco Ríos Mayorga. Málaga
José Manuel Alviz Benavides. Zaragoza
Ricardo Vázquez Escudero. Barcelona



GANADORES CONCURSO NAVES

Las siguientes personas han resultado ser elegidas para recibir una fascinante Nave Naboo Fighter:

Álvaro Fernández García. Sevilla
Crispín Gómez Requena. Valencia
José Ángel Omeñaca Moya. Soria
Antonio Martín Azabal. Salamanca
Daniel Barrios Lucas. Madrid
Aitor López Quesada. Huesca
David Moreno Rodríguez. Ciudad Real
Giovanni Paolo Casella Ayala. Málaga
Manuel Mochón Vázquez. Lérida
Israel Pérez Luque. Madrid
Esmeralda Blanco García. Valladolid
Mayte Flores González. Murcia
Óscar Treviño Gonzalvo. Madrid
Juan de Dios Carretero Parias. Córdoba
Óscar Sánchez Villar. Guipúzcoa



Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas dos fantásticas ofertas de suscripción!

1 JOYSTICK «FIREBIRD»

12 números + Joystick 8.800 Ptas.

Suscríbete a Micromanía por un año (12 números) y consigue este Joystick «Firebird» que en las tiendas cuesta 8.800 Pesetas. ¡Prepárate para jugar en serio!



* 13 botones que controlan hasta 107 comandos de juego
* Controles de acelerador y timones de profundidad
* Ajustes listos para los juegos más populares
* Fácil instalación
* Sencilla configuración de los botones en un entorno gráfico
* Compatible con todos los juegos que soportan un joystick para PC

2 SÚPER DESCUENTO 25%

25% descuento

12 números por sólo 5.850 Ptas.

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

Y además

 Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.

 Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.

 La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo electronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO